3DM-SMV小组免责声明





TOKYO GAME SHOW 2007

[卷首特报]

花岚异彩 东京游戏展2007会场攻略

[攻略透解]

拯救德尔托拉 七颗宝石

R-Type战略版

[专题企划]

中国掌机玩家调查

[研究中心]

危机之源 最终幻想VII

潜龙谍影 掌上行动 加强版

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

新版PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

最新掌机FC 3000（OS升级版） 3名

二等奖

M3DSR烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

Ewin扩展卡 2名

SC-miniSD烧录卡 1名

EZ5烧录卡 2名

DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名

黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

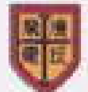
黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式：只要在2007年10月25日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中155页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第75辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



广州市京仕数电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



EWIN Ewin flash小组



威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



卷首特报

连接、拓展、向世界

TOKYO GAME SHOW 2007

文 胧月 协力 六段音速、子云 美编 紫枫

花岚异彩

东京游戏展2007 会场攻略

2007年9月23日，为期四天的东京游戏展（TGS）2007落下帷幕。此届之前，TGS的开放时间包括媒体日在内只有三天，今年则把媒体日拓展到了两天，加上对公众开放的两天，于是延长到了四天。根据统计结果，这四天的到场人数分别为：20日29783人、21日32390人、22日64795人、23日66072人，总计到场人数193040，比去年增加600余人，勉强也能称上“盛况空前”，但考虑到媒体开放日的延长，实际上今年TGS对一般观众的吸引力反而有所下降。

回想去年TGS，PS3第一次放出了试玩台，Wii仅仅公布了几个游戏标题，而Xbox360则展出了当时被认为是杀手级软件的《蓝龙》。一年之后，PS3和Wii在日本的优势已充分压倒异乡作战的Xbox360，而由于任天堂的惯例缺席，没有第一方软件助阵的Wii在TGS上的表现也稍显平淡，或许我们只有在10月10日的“任天堂Conference2007秋”看到更多令人欣喜的重头作品发表。至于上一代家用机中，唯有PS2平台还有数款大作装点门面。



就在SCE、Square Enix、SEGA、Capcom、Konami等各大重量级展台倾情演绎声光效果俱佳的PS3大作时，PSP、NDS，乃至包括手机游戏在内的便携类游戏在数量和质量上都不遑多让，各自都有值得强烈期待的大作参展并提供试玩。各位等待已久的玩家，就请跟随掌机王赴日记者的视点来领略展会的风采吧。



Sony Computer Entertainment

稳步发展的PSP



SCE的展区一如既往的气派，PS3和去年一样依然是绝对重头。除了左方为PSP腾出的一角外，其余部分皆被PS3的游戏试玩台占据。展区罗列着《GT5》、《真·三国无双5》等众多第一、第三方的重头大作可供试玩，数量超过40款，Level-5公司的《白骑士物语》更是直接取消了自家公司的展区而直接搬到SCE出展。展区的右前方提供以震动手柄操作的PS3试玩台，可供试玩的游戏有Chunsoft的恐怖大作《忌火起草》和Konami的《MGS4》，诟病PS3手柄过轻或没有震动的玩家至此也松了一口气。除了这些试玩游戏外，另有50款处于开发阶段的PS3游戏影像鉴赏。

PSP方面，由于游戏展第一天的9月20日恰逢PSP－2000在日本正式上市，前来参展的游客能在现场体验到实机的操作感。（不过对于国内玩家而言这已经不算新鲜事物了，笑。）面向手机以及便携机器发送数码信号的服务项目“1seg”（ワンセグ）以及新型PSP的视频输出功能“PSP on TV”也是SCE重点宣传的对象，新型PSP作为改良机种，在多功能娱乐的方向又迈进了一步。

游戏方面，SCE这次一共出展了5款PSP游戏，它们分别是《echochrome 无限回廊》（暂名）、《大众高尔夫 携带版2》、《PATAPON》、《MyStylist》和《TALKMAN TRAVEL》。其中《echochrome 无限回廊》是一款新类型的错觉解谜游戏，预定在明年春同时

■会场里SCE的Show Girl会拿着PSP－2000展示它的轻巧和全新机能。

推出PS3和PSP两个版本，但遗憾的是现场提供试玩的只有PS3版。游戏里，玩家要用类比摇杆（PSP版应该会使用滑杆）变更迷宫里的视点，让自动移动的角色不至于掉入陷阱或者版边的深渊里。游戏的出彩之处在于对“视觉”效果的应用，比如当玩家在迷宫里遇到死路时，只要改变一下视角，死路就会被其他道路所覆盖，由于这条死路已经成为视觉死角，因此当主人公再次走上时该死路反而会变得畅通。尽管画面和操作上一眼看去显得非常简朴，但游戏的独特系统完全体现了制作人的创新理念。

大众高尔夫 携带版2

机种：PSP
类型：SPG
发售日：预定2007年12月

“《大众高尔夫》系列”的初代诞生于PS平台，发展至今已经成为“大众”这一系列品牌中的佼佼者，无论在PS2、PSP还是PS3上都有着非常不错的表现。本作从试玩手感来看和PSP前作并无甚区别，SCE把宣传重点放到了无线局域网的对战上，最多支持16人的联机对战成为游戏的一大卖点，但根据笔者以往的经验来看，真正16人同时对战一盘下来的话，所要消耗的精力和时间都相当可观，或许只有在大规模的玩家聚会中才能把这项机能体现得淋漓尽致吧。另外和前作不同的是，玩家选择的角色会通过比赛成长，每次比赛打出的成绩越好，角色的成长率也就越高。满足特定条件的话还能获得装扮角色的特殊道具，从试玩结果来看的确是一款耐玩度相当高的作品。



PATAPON

机种：PSP
类型：MUG
发售日：预定2007年冬

这款游戏很容易叫人联想到《乐克乐克》，虽然两者游戏方式并不相同，不过独特的画面和新奇的游戏方式瞬间就能攫住玩家的视线。本作画面采用剪纸风格，从外表上看近乎于一款ACT游戏，但实际上主角PATAPON的所有动作都要通过玩家有节奏地按下○、×、□、△四种键位的组合键才能完成。玩家在游戏里要扮演的是PATAPON所住世界的神，以太鼓的鼓点将PATAPON引导向世界的边缘。

本次试玩版玩家只能使用包括□和○指令的“□□□○”和“○○□○”分别指挥PATAPON移动和战斗，按下□键对应的鼓点是“啪嗒”，○对应的是“嘭”。画面上会有对应四个指令的光标闪烁，玩家必须根据闪烁的节奏输入相应指令，对PATAPON的指令才会成功。如果节奏不合拍，PATAPON就无法前进或者对敌人的攻击失败反而遭到反击。看了以上介绍，或许有读者又会联想到《太空频道5》，不过目前可以确定的是本作并没有《太空频道5》那么核心向。试玩版中每个指令对应的键位只有4个，而正式版虽然还没有确定，但最多也只会增加到6～7个，没有更多对玩家记忆力要求很高的复杂指令，即使不太擅长音乐游戏的玩家也能玩得非常开心。





随着游戏流程进一步推进，在正式版里玩家还可以获得△和×的新鼓点，从而指挥PATAPON进行防御等动作。目前就这两种鼓点玩起来还稍嫌单调，不过到正式版的四鼓点时想必战略性会上一个新台阶。

MyStylist

机种：PSP
类型：ETC
发售日：预定2007年冬

一款女性向的时尚软件，用户能够用PSP自带的摄像头把自己的衣服拍成照片，利用该软件制作出虚拟衣柜。同时，该软件会根据用户指定的日程表给予提示，如出游、约会、朋友生日等各种场合下应该怎样搭配衣服饰品等等，看来开拓非传统市场已成为厂商重点审视的战略关键点。

TALKMAN TRAVEL

机种：PSP
类型：ETC
发售日：预定2007年冬

“《TALKMAN》系列”的新作，收录了日常生活中的常用对话并配有语音，是针对日本人开发的一款海外旅行软件。在试玩版里，该软件能把一些常用语句翻译成中文或韩语，并配以人声（语音非常标准），用户也可以通过该软件查找一些主要景点的地图。



Square Enix

作为日式RPG游戏的王者，SE有着足够的傲气来布置自己的展台。今年TGS上SE设置了《最终幻想战略版 Advance2 封穴的魔导书》、《最终幻想IV》、《勇者斗恶龙IV》、《星之海洋 初次启程》等一线掌机新作的试玩台，已发售游戏中的《最终幻想 水晶编年史 命运指轮》、《危机之源 最终幻想Ⅶ》也可试玩到。笔者一圈观察后惊奇地发现，在SE出展的所有可供试玩的游戏里，除了Wii版的《陆行鸟之不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》外，其余皆为掌机或手机作品。而《星之海洋2 二次进化》、《异说 最终幻想》、《最终幻想XIII》、《最终幻想 Versus XIII》等期待度同样很高的作品只展出了相关影像。

也许是重量级作品太多的缘故，SE展区的各大游戏展区都分配得较为均匀，每款游戏都吸引了相当多的玩家试玩。笔者在对媒体开放的首日，也就是9月20日开馆前就等候在展厅外，并在开馆后的第一时间赶到SE展区。熟悉TGS的人都知道，SE每年都会在展区内设置一个播放神秘影像的“小黑屋”，一些新作影像会在这个小黑屋里首次公开，笔者也有幸成为观看到这段长达半小时影像的第一批观众。

影像阵营里的先锋是万众瞩目的PS3独占



▲小黑屋外的主要装饰都是《王国之心》相关角色的立像和壁画，在进入之前就能预见《王国之心》会有重要消息公开。

大作《最终幻想XIII》，人们事先的多方揣测被结尾的“Only For PS3”打破（事后日本媒体对制作人野村哲也的采访也再次肯定了这一点），而之前发售过UMD和DVD两个版本的CG电影《再临之子 最终幻想Ⅶ》的蓝光版影像也在此展出。掌机方面，率先登场的是热卖中的PSP大作《危机之源 最终幻想Ⅶ》，而《异说 最终幻想》的战斗影像也进一步公开，本作的画面和战斗方式看上去跟“《王国之心》系列”较为接近，角色在场景内的纵跃腾挪极

有层次感，在打斗中多方位视角的转换也很炫目。就在笔者心想《王国之心》怎么还不出现，“Kingdom Hearts Coded”几个大字及时地出现在屏幕上。当然，这款手机版的《KH》只是一个前奏，随后公布的NDS版《王国之心 358/2 Days》和PSP版《王国之心 Birth by Sleep》才是需要重点关注的作品。

王国之心 358/2 Days

XIII机关 No.13 罗克萨斯 未颂的另一主人公的故事

本作把迪士尼的各大世界串联在一起，玩家除了可以体验向来的单人模式外，也可以跟朋友一起联机完成任务。从现场大屏幕来看，本作的画面相当优秀，在宣传片结尾的“NDS”字样打出来之前，笔者还一直不能肯定这4：3的游戏画面到底是PS2还是NDS。

王国之心 Birth by Sleep

连接“《王国之心》系列”壮大起源的初醒物语

利用PSP的高画质和UMD的大容量，本作设置了三名主人公，玩家可操纵他们完成各自的故事，系统和画面方面跟《王国之心》在PS2平台登场的前几作相差不大。故事的起点发生在索拉获得键刃之前，世界上的键刃并不止有一把，持有者之一的塞阿诺特和他惟一的弟子却不明消失，于是Master命令自己的三名弟子去追查二人的下落。这次影像里重点宣传的角色是一名黑发高个男子，作为本作的主人公之一，他要面临怎样的挑战呢？

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

机种：NDS
类型：S・RPG
发售日：预定2007年10月25日

《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》（以下简称《FFTA2》）是本届东京游戏展2007上Square Enix展台人气最高的游戏之一，前来体验试玩的人络绎不绝，不分男女老幼大家都乐在其中。而游戏本身也没有辜负玩家们的期待，现场提供的试玩版内容相当丰富，仅仅20分钟的试玩时间真的是转瞬即逝，令人意犹未尽。笔者是在媒体日和玩家开放日先后两次前往试玩，才初步体会到本作的独特魅力。

试玩版一开始就分为对应初学者级别的初级模式和为S・RPG老玩家准备的高级模式两种难度。初级模式的重点并不在战斗本身，更多的还是为了让初次接触本作的玩家对游戏的世界观和故事背景有一个初步认识。选择“开始”后会直接进入游戏最初的剧情部分，我们可以从中了解到主人公卢梭是如何通过被封印在学校图书馆的魔法书，从现实世界穿越时空来到神奇的伊瓦利斯大陆，又是如何通过与裁判缔结契约成为战士的全过程的。整个剧情部分相当精彩，惟一令笔者不满的可能就是变身后的卢梭在地图上看起来不像是个意气风发的少年，而更像个系着围裙的害羞小姑娘，乍一看甚至比女主人公阿黛尔还要萌……

初级模式的战斗部分是以各种基本操作和技能、种族等基础知识的讲解为主要目的设置的，因此进行的速度相对比较慢，玩家可以借此学习游戏的基本战斗系统。参战的角色有卢梭在异世界遇到的第一个搭档希德以及黑魔导士和白魔导士各一名，实力并不算弱，但即便如此，屏幕上仅有的三个敌人实力也决不容小觑，尤其是身躯巨大的胖鸟，对初学者来说也算是具有相当挑战性的。





与之相比，高级模式对游戏系统的讲解和应用就要深入和复杂得多了，本作的任务系统和战斗中的裁判与规则系统都在这个模式中得以充分体现。玩家可以直接从记录中读取高级存档开始游戏，首先在酒吧的任务列表中选择了一个讨伐任务，确认任务内容和报酬后选择接受，地图上会出现新的任务地点标志，进入该地点后就可以开始挑战。

在战斗之前，裁判会首先确认玩家想要获得的称号，并将战斗中敌人的资料以及战斗规则告知玩家。称号关系到任务完成后角色在“交涉”、“技量”、“连携”以及“应变”四个方面技能所获得的成长点数多少，而战斗规则和敌人情报则直接关系到战斗本身的优劣甚至胜败。

每个称号的对应规则一般只有一个，通常是对玩家在战斗时的行动提出一定的要求或限制，比如笔者在试玩时选择的第一个任务的第一个称号，规则是禁止距离一格以上的操作，也就是说无论攻击或回复指令，都要在一格距离内发动才算有效。除此之外还有诸如禁止属性魔法发动、禁止出现物理攻击miss等规则。



当然，遵守规则的同时也会获得相应的奖励，比如禁止一格以外技能操作的对应奖励就是物理攻击一回合连续发动两次，而禁止物理攻击miss的回报就是全员行动速度增加一点。有赏必有罚，游戏中无视战斗法则的代价也是相当惨重的，一旦在战斗中违反规则，就可能要面对战斗不能的己方队员无法用魔法复活等严厉惩罚。

试玩版的任务和称号挑战可以选择队列中的多名成员来完成，每名成员的种族和职业都各不相同，这就对玩家的临场应变以及合理分配战斗力的能力提出了更高的要求。不难想象，在正式版中将会出现更为复杂和苛刻的战斗规则，同时也将有更为丰富的职业和技能供玩家选择搭配，排兵布阵的乐趣将会更加突出。

总的来说，《FFTA2》的战斗系统和任务系统内容非常丰富，但由于试玩版时间有限，很难通过20分钟的游戏将全部精髓呈现给读者。更多的惊喜和乐趣，还是待到游戏正式发售时留给大家自己去亲身体会吧。


▲试玩过《FFTA2》后获得的小本。

最终幻想IV

机种：NDS
类型：RPG
发售日：预定2007年12月20日

戏剧一样的故事让无数玩家成为《FF Ⅳ》的忠实信者，这款NDS复刻版引用了去年《FF Ⅲ》的制作引擎，角色全部被3D化为2头身的造型，对比一下游戏CG，心理的落差还是蛮大的。有玩家也许会质疑完全革新的画面是不是会破坏原作的氛围，关于这点基本可以放心。虽然精细的2D画面也是《FF Ⅳ》的一种发展方向，不过本作的画面完全不会影响游戏本身的娱乐性，相反精美语音CG的加入让《FF Ⅳ》更加具有“FF风”。

试玩版提供的是TGS2007的特别任务，玩家需要操作5名角色从巴隆城前往西北方的米斯特洞窟探险。队伍中的角色是赛西尔、卡因、罗莎、希德和莉迪亚，在战斗画面中，上屏显示战斗画面和角色指令，下屏显示我方的HP、MP以及选择指令的详细解说。战斗系统则延用原作的ATB，当黄色的ATB槽蓄满时下达指令，该槽就会变为粉红色，角色执行完指令该槽会再度从0开始蓄积。游戏还追加了自动战斗的“AUTO BATTLE”指令，对付杂兵非常方便。希德还增加了全新的“改造”指令，该指令可通过消耗一



定的道具给武器增加各种属性，比原版显得更有战略性。

试玩版中由于我方角色的等级已经很高，以众多魔法和必杀技打倒脆弱的敌人并不困难。但令人不满的是游戏的遇敌率偏高，几乎每走六七步就会进入一场战斗，在试玩时间只有15分钟的情况下让人颇为恼火。

进入洞窟后，玩家可以从基尔巴特处获得一种叫“Deccunt道具”的贵重品，持有该道具后，即便基尔巴特不在队伍里，玩家也可以使用他的指令“歌唱”。这种Deccunt道具也是NDS版追加的新要素，推测其他角色应该也存在该道具。









▲试玩本作后工作人员会让你填写一张调查表，填写好后可获得4枚卡片。

勇者斗恶龙IV 被引导的人们

机种：NDS
类型：RPG
发售日：预定2007年11月22日

《DQ Ⅳ》于1990年发售，也是系列最负盛名的“《天空》系列”的开山之作。经历过PS版移植后，此次在NDS上二度移植的完成度还是非常不错的。和很多玩家事先预想的不同，本作依然只对应按键操作，似乎是制作人刻意为了让系列老玩家玩到原汁原味的《DQ Ⅳ》。游戏画面和PS版一样全3D表示，上屏画面显示世界地图，下屏画面显示当前角色所处的地面。在城镇、村庄等不需要显示世界地图的场所，上下两个屏幕会采用通屏的方式显示城内地图。除此之外，游戏还体贴地加入了Y键对应的新功能。在世界地图画面中按下Y键，上屏的世界地图会以角色所在地为中心放大；在城里按下Y键，上屏则会显示城内的全景，在此时再按一次Y键，武器店、道具店中出售的道具以及价格会以一览表的形式表示在上屏，非常方便。

除了菜单和战斗指令外，游戏里的道具也全部配上图标，每种道具对应的图标各有差异，看得出厂商的十足诚意。这些图标不光让画面更加华丽，也方便了看不懂蝌蚪文的玩家。



试玩版中可供试玩的剧本有两章，第一章是战士莱安大活跃的序章，剧情部分较多。另一章则是原作游戏里的第五章，除了莱安外还有多名同伴加入。除了直接参加战斗的四名角色外，玩家还可以从马车里替换上候补角色，享受单纯的战斗乐趣。

星之海洋 初次启程

机种：PSP
类型：RPG
发售日：未定



《星之海洋》和《星之海洋2》即将重制登陆PSP，这样的大作的确令人期待。不过在这次的TGS上，只有《星之海洋 初次启程》能够试玩。总体来说，这款游戏充分体现出了Square Enix的复刻诚意。游戏的场景表现得相当精致，人物表情也很细腻，在对话时可以清晰地看到角色的喜怒哀乐（正所谓“喜形于色”）。试玩的部分大致是米莉、拉提克斯和德恩的村庄遭受袭



▲试玩后得到的团扇。

击，三人击退怪物的情节。战斗采用了PS版《星之海洋2》的系统，并加以改进，在三线上战斗的快感倍增，而且后方同伴的配合也很默契。遗憾的是试玩版中无法使用必杀技和技能，除去动画和对话外能够直接操作的流程也很短，比较遗憾。

另外值得关注的是在等待试玩时提供给玩家观赏的宣传影像，里面播放的CG相当精彩，影像还包括了《星之海洋2》PSP版的部分。

总体而言，SE展区的表现让人赞不得，也贬不得。不管是出展游戏，或是试玩后得到的小礼品，SE都算本次TGS中表现最为出彩的一家，但对媒体的苛刻也远超其他厂商。笔者在取材时也受到了多方限制，即便拿到了SE的媒体袖标，该不能拍的还是不能拍。嗯，大腕总是有点脾气的，忍了吧。

◀▼SE区陈列出的展示类周边和商品也相当丰富，每名角色都是赫赫有名的大牌。

◀▼这些展品有部分可以在SE的购物区买到，当然那里排队也是要排上好几个小时的。

Bandai Namco Games

■《龙珠》的试玩台前还有COS成悟空和贝吉塔的热心玩家。

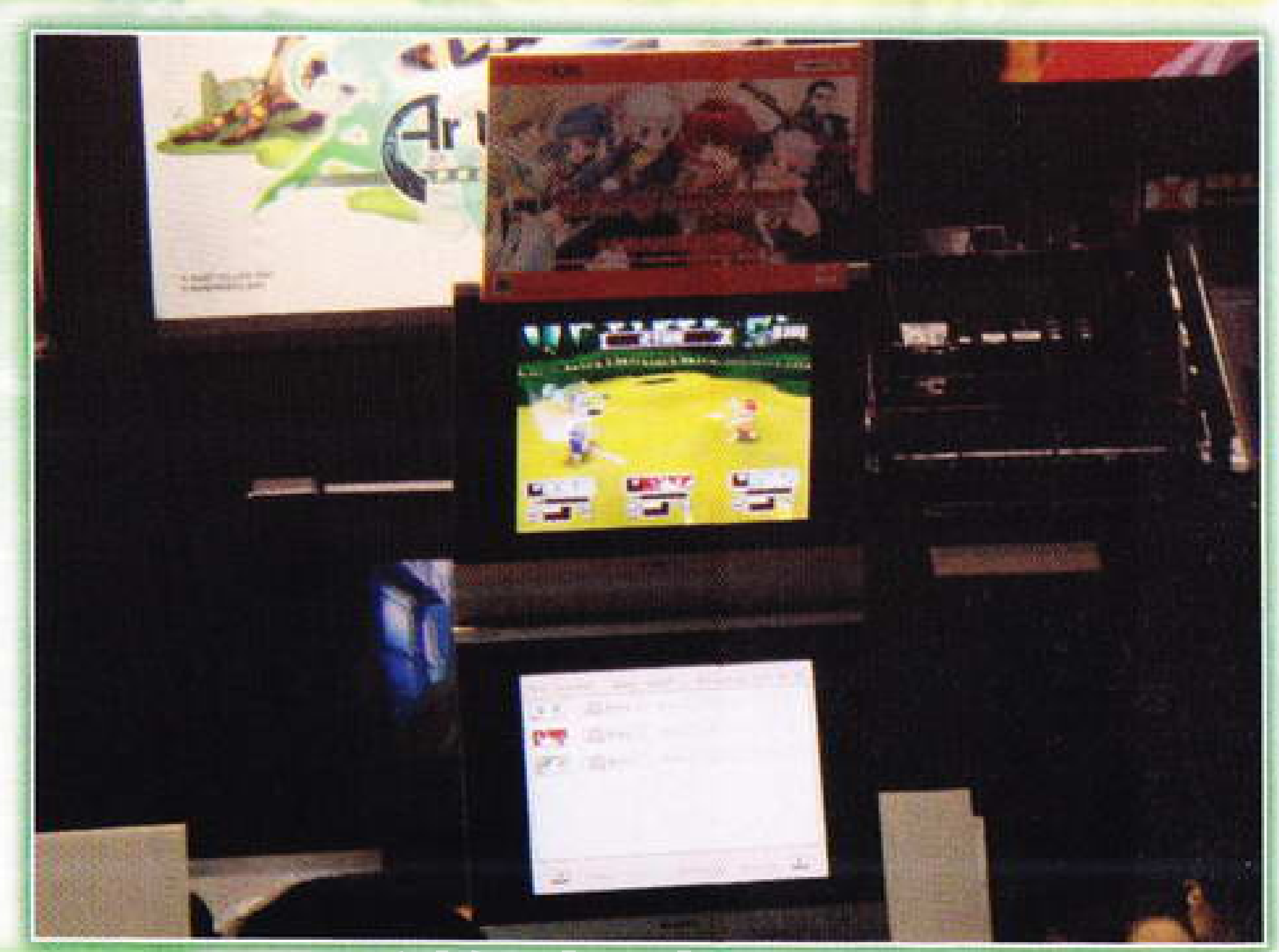
和去年一样，三个大屏幕组成的超大宽屏让NBGI的展台气势非凡，众多三屏同时显示的游戏预告片引得观众骆绎不绝，在公众开放日的后两天，经常能看到大量游客围聚在大屏幕前，仿佛正开展主题活动一般。NBGI这次出展的作品都相当重头，但大多数家用大作只有影像出展，如《灵魂能力Ⅳ》、《SD高达G世纪 G Spirit》、《仙乐传说 拉塔特斯科的骑士》以及PS3版的《信赖铃音 肖邦之梦》等，倒是PSP版《凉宫春日的约定》和NDS版《无瑕传说》吸引了众多FANS驻足试玩，相关的会场Event活动也开展得如火如荼。

无瑕传说

机种：NDS
类型：RPG
发售日：预定2007年12月6日

NBGI这次展出的掌机游戏论质量并不算最好，却最为出人意料——没错，就是《无瑕传说》。

长期以来，NBGI一直扮演着Sony的忠实盟友，虽然一直给任天堂开发游戏，但大部分的质量都只是差强人意，特别是《风雨传说》几乎让人们产生“NBGI不惜牺牲自己的品牌也要黑掉任天堂”的戏谑说法。由于事前《无瑕传说》所公布的内容跟《风雨传说》很多都极为近似，虽然知道战斗系统采用了《深渊传说》和《宿命传说》PS2版的形式，但还是有些提心吊胆。本来没对这游戏抱以太大期望，但通过实际的试玩，发现自己低估了这款游戏的素质。



试玩版内容由主角鲁卡做的一个梦开始，接着是一段专为TGS2007设计的小对话，角色是鲁卡、女主角伊利亚和斯巴达。之后可以在城里转转，或者是离开城镇在大地图上体验一下战斗的感觉。由于时间关系，笔者并没有在城里逗留，直接出了地图。在大地图上就已经可以看到本作与《深渊传说》的相同之处，不仅同样是接触式遇敌，就连敌人的形象标志都完全一样。战斗中，无论是连击手感还是移动跑位，都很爽快、便捷。（但是由于笔者的操作问题，没能把敌人打到空中，体验PS2版《宿命传说》的快感……）不过战斗结束后要捡掉在地上的金币的设定就有点怪怪的了。另外个人感觉不太尽如人意的地方就是上下屏，总觉得这次还是没能完全将NDS的上下屏充分利用起来。菜单也显得过于简单，不知是不是试玩版的原因。游戏画面依然有待提高，不过3D效果还不错。

Event 果然！《传说》

NBGI展台惯例的《传说》特别舞台今年依然非常热烈。虽然这次TGS上“《传说》系列”共有四款游戏出展，但厂商在宣传力度上投入最大的却是《无瑕传说》。特别舞台开始之前，NBGI展台就簇拥了大批FANS，几乎阻塞住了行人的通路。这个“《传说》系列”的活动是年年举行的，感觉今年的人格外多。这次举行的是NDS游戏《无瑕传说》（2007年12月6号发售预定）和PS2软件《宿命传说　导演剪辑版》（2008年初发售预定）的声优脱口秀。

活动开始后，首先是《无瑕传说》的制作人大馆隆司的登场，他发言表示“希望各位能感受到我们开发的热情”，随后播放了展示影像。大馆接着说，这次体验版的魅力在于无论是剧情还是故事，包括音乐都是完全原创的，希望玩家一定要去体验。他进一步表示，NDS版的这款《传说》会在保留系列传统精髓的基础上实现进一步的进化，开发小组都投入了120%的热情在开发本作。

随后，在展台后的大屏幕上还播出了本作主题曲的演唱者KOKIA的影像。她说，这次主题歌是以“KOKIA语”的原创语言演唱的。所谓“KOKIA语”，是把日语转化为罗马拼音并进行变音后诞生的特殊语言（难怪一句都听不懂）。她还表示，自己对该曲做了充分的准备和努力，最终要达到不输给《无瑕传说》壮大的故事情节的效果。

紧接着主人公鲁卡的声优木村亚希子、伊利亚的声优笹本优子出场。两位声优进行了现场的脱口秀和配音，并用游戏中的声线与FANS打招呼，为《无瑕传说》的宣传演示增添了极大魅力。


▲木村亚希子（左）和笹本优子（右）进行了现场配音。

《无瑕传说》的部分结束后，接下来就是《宿命传说　导演剪辑版》的表演。马场英雄登场，为大家解说了以系列人气角色里昂为视点展开的故事。他说里昂的人气一向是《宿命传说》乃至整个“《传说》系列”中的佼佼者，很多FANS都要求写出里昂自己的故事，一方面要满足FANS的愿望，另一方面正因为里昂的人气很高，因此在书写剧本时也顶着相当大的压力。为此，剧本制作人下了很大的功夫，最后的结果相信一定能令各位FANS满意，希望玩家能够通过本作体验到里昂的内心世界。

随后，里昂的声优绿川光出场。他先用开玩笑的口气说“还以为在《宿命》本篇中我的任务就结束了呢”，然后开始了脱口秀。关于本次的配音，绿川说尽管台本比普通的要薄点，但翻开一看里面，要说的东西可真不少，而且还被要求一天录完，结果绿川最后拜托对方给了两天的时间。这也正体现出了绿川的敬业精神。之后，他还随口说了句“没想到最后会录成那样……里昂明明是个男孩子啊”，这句意味深长的话也惹得包括笔者在内的众多玩家一番揣测，直觉就是难道本作真的越来越迎合腐女的口味了吗？


▲里昂的声优绿川光叙述了配音时发生的一些花絮。

活动最后，之前亮相的声优再次集体登台，猜谜大会开始。时间已经过了一个小时，但场内的气氛自始至终都很热烈，中途也几乎没有人离开，让人再一次的体会到了长达10年之久的“《传说》系列”的高人气。笔者只玩过《传说》的几款作品，没打算能在猜谜大会里获得什么奖品。况且自己离展台较远，只好远远地观看。话说FANS的实力果然是可怕的，看到角色裙子上的一条花纹能立刻猜出角色的名字，之后的听歌辨曲的谜题里，我还没有听到任何音乐，就有一大批FANS举手抢答了，敬佩敬佩。

凉宫春日的约定

机种：PSP
类型：RPG
发售日：预定2007年12月20日

团长和平野绫结合的魅力让本作成为年内PSP平台最受瞩目的一款游戏，而TGS每年惯例颁发的“未来奖”——今年由现场游客投票选出最为期待的11款游戏里，PSP游戏阵容里惟一的入选游戏即是本作。联想到Xbox360版《偶像大师》为NBGI带来上亿的收入，只能感叹日本宅男真是能量无穷。闲话不多说，先来谈一下试玩感受。



试玩版有三个模式提供给玩家，一为普通的故事模式，二为体验本作新系统“S.O.S”的专有模式，三为沙滩排球迷你游戏。笔者首先体验的是“S.O.S”模式，以前的“前线狙击”里曾经介绍过。“S.O.S”系统由本作首创，当玩家扮演的主角虚和春日、实玖琉以及长门对话时，对方的面部表情会栩栩如生，如眼珠的转动、眼皮的眨动、呼吸时肩膀和胸前的起伏等，只是人物头部的轻微晃动感觉有些不自然，显得过于频繁和规律化。和她们对话时，有六个选项可供选择。对方面对不同选项，表现出的感情也不尽相同。比如和春日谈论戏弄实玖琉的相关事情，她会显得非常高兴，画面也会表现出梦幻般泡泡效果的粉红色。但如果认真地谈论起想看长门穿某件COS服装时，春日则会显得不怎么开心。由此推测本作应该存在好感度系统，甚至可能会影响到结局是Good Ending还是Bad Ending。



■本作试玩台后就是等身大小的凉宫春日像。

故事模式的试玩版内容则接在TV版动画完结后，讲述身着白色外套的凉宫春日和虚到某咖啡店约会的情节。值得一提的是本作的语音相当丰富，而此类游戏中男主角一般不开口的惯例也被彻底扭转，虚的声优杉田智和依旧是吐槽高手，自言自语起来滔滔不绝。游戏中的字幕在默认状态下是关闭的，按L键可以开启。比较遗憾的是，试玩版的故事模式里几乎没有需要玩家操作的地方，几乎像是在看动画，没按什么键就很快结束了。

Event 《凉宫春日的约定》特别活动

在TGS开始前就知道平野绫会在展会期间来到现场，是以22日上午一早就在NBGI的展台前等候，然而该活动并不如想象中那么令人满意。

一、活动延时。

二、被主办方放了一个大鸽子。苦等半天，才得知声优们的演出地点是在另一个场馆，在NBGI的展台前只能通过大屏幕看到活动。待跑到另一端的演出实地时，发现这里已经围聚了2000名以上的观众，挤进去断然是不可能的了。而人海汹涌导致我只能远远地看到舞台上两个小小的人影，于是又转回NBGI看大屏幕去了。

三、演出内容颇为单调。人气最高的平野绫整场除了演唱了两首歌外，几乎很少说话。几处说话较多的也是在给游戏卖软广告，比如介绍限定版都有啥来的。当然白石的出场显得颇为有意思，凭借《幸运星》的演出大红大紫，看来他也决心在恶搞自己的道路上一路走下去了。当白石遇到杉田，两个超级八卦的男人那是相当鸡婆。

牢骚归牢骚，还是把活动的大致经过给大家报导一下吧。游戏中的三名声优平野绫（凉宫春日）、杉田智和（虚）、白石稔（谷口）纷纷登场，平野绫在活动的开头和结尾分别演唱了《冒险でしょでしょ》（TV动画OP）和《First Good-Bye》（凉宫春日广播剧CD收录曲）两首

歌曲，现场观众的反映极为热烈。在大屏幕显示影像里，因为工作而不能来到现场的茅原实里（长门有希）和后藤邑子（朝比奈实玖琉）分别向观众致意，之后还谈论了录音时发生的一些相关花絮。

声优们表示，PSP版《凉宫春日的约定》会有Good和Bad两种结局，分别对应不同的结尾曲，这两首结尾曲都是全新制作的，并且由SOS团三名女生合唱。现场就播放了其中一首《世界が梦见るユメノナカ》，节奏比较欢快，笔者猜测应该是Good Ending的结尾曲。歌曲整体和宣传的一样，很符合凉宫世界的世界观。

此外，舞台的大屏幕上还演示了“S.O.S”系统，演示对象除了游戏里的凉宫春日外，连白石的样子都被脸谱化到程序中，只要晃动光标，屏幕中白石的脸也会做出相应的神情，从事实上说是有一些有碍观瞻，不过喜剧效果还是不错的。



SEGA

世嘉展台重点宣传的几乎都是家用机游戏，PS3版的《如龙 见参》、《战场的瓦尔基里》、《忌火起草》，Wii版的《Nights》、《风来的西林3》都设有豪华的试玩台，尤其是《如龙》展台前的艺妓COS更吸引了大量相机镜头。至于掌机游戏方面则是对NDS版《戏剧迷宫 樱大战 缘因有你》进行了重点宣传，但遗憾的是，《樱大战》展台前并没有COS成角色的Show Girl，毕竟系列一贯的声优对应角色的形象已经深入人心，再另行塑造也是件吃力不讨好的事情吧。其他较为重要的游戏有多平台发售的《世嘉拉力》、NDS版《索尼克大冒险 冲刺》和《死神Bleach 第三幻影》，这些试玩台都处于不起眼的小角落，需要在人群里游弋一番才能看到。

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

机种：NDS
类型：RPG
发售日：预定2008年春



《樱大战》的展台在二楼，游客需要穿过霓虹灯装饰的门，走上楼梯才能试玩到游戏。展台门口的显示屏上会轮回播放本作的宣传片，宣传片基本是把三大华击团作为主角的三款《樱大战》作品的片头剪辑而成，按照帝国、巴黎、纽约的顺序依次亮相，同时分别对应《檄·帝国华击团》、《御旗のもとに》和《地上の战士》三首主题歌。在影像的最后，三地华击团的所有成员会结集到一起，不禁让人想起“胜利的造型，决定！”的经典台词。

试玩台后，陈列着十八名女性角色的画像，不过拉切特的缺席看来是铁板钉钉的事实了，不论宣传影像、画像和官方LOGO里都寻觅不到她的身影，万分之一的可能性是作为隐藏角色登场，“拉迷”们还是不要抱太大期望。

本作作为次时代掌机平台的第一款原创《樱大战》，拥有系列史上最多的角色，而系列独有的Lips系统也得到完美保留。试玩版的时间并不长，出现的角色只有大神一郎、真宫寺樱、艾莉丝、玛丽亚、米田司令和藤枝枫。AVG对话部分戏份很少，希望是试玩版为了让玩家更快体验到战斗而对AVG部分做了精简，如果正式版中也这么几句对话就立刻奔赴战场，那真是太叫系列FANS失望了。

很快，上野公园就出现了敌人来袭的警报，此时会出现熟悉的Lips“帝国华击团出击”和“让我们去赏花吧”，选择第一项真宫寺樱的好感度会提高，选择第二项的话艾莉丝的好感度则会提高，不过也会遭到“战场不是游戏”的警告。试玩版中樱和艾莉丝是强制出击的，玩家无法选择己方同伴，直接操纵大神向下方走出作战指令室就会进入战斗部分。

战斗地图中，玩家要以十字键操纵大神一郎移动，樱和艾莉丝会紧跟在大神后面，光武果然是缺席的。具体玩法和“《不可思议的迷宫》系列”如出一辙，游戏的下屏显示实际游戏画面，上屏显示迷宫当前所在层的地图。地图开始并不会全部显示，只有当角色探索到地图的阴影部分时，该部分的地图才会显现出来。当敌人到达自己八方向上的一格范围内时会切换进回合制的战斗模式，三对一的战斗非常简单，当大神HP不足的时候艾莉丝会自动施放回复魔法，樱也有很大几率使用熟悉的必杀技“破邪剑征 樱花放神”，使用必杀技时并不会有特写动画，显得比较简陋。普通攻击时也有一定几率打出威力比较高



的协力攻击，如果出战之前的Lips选择的是第一项，跟樱出协力攻击的几率比较高，反之则是艾莉丝。

当大神和敌人在较近距离擦身而过时，如果玩家放任不管，樱或艾莉丝也会自动前去把该名敌人打掉。打倒敌人后有一定几率获得掉落道具，有装备品、回复类道具和攻击类道具，需要打开菜单后使用。在迷宫的某层会遇到远距离攻击的魔操机兵，大神、樱和艾莉丝都无法进行远程攻击，玛丽亚会作为援军出现，试玩版的内容也到此为止。

试玩下来的感受是，尽管本作的变化没有自己想象中的那么大，但依然可称得上是对传统《樱大战》的颠覆。（雷伊：由此我敢说你的想象力绝对是天马行空级别的。）对于本作，系列传统玩家的观念基本会产生两种分歧，第一种是死守传统《樱大战》的底线，第二种则是对《樱大战》的一切兼容并包，很难说这两种做法到底哪个算真正地爱《樱大战》，但不可否认的是，经过十年岁月的洗礼，“《樱大战》系列”的人气确实在逐渐衰退，在强势平台上拓展新玩家也许是厂商应该的求生之道，还是予以理解吧。

Event 缘因有你——《樱大战》三大女主角登场



在TGS2007的最后一天，也就是9月23日的下午2点，世嘉展台举行了《樱大战》的特别活动。三地华击团的女主人公——真宫寺樱、艾莉卡和杰米妮的声优横山智佐、日高法子和小林沙苗均出现在现场和热心期盼的广大FANS见面。

现场等待的FANS数量众多，这里提一个小花絮：在《樱大战》活动前，舞台上举办的是《如龙见参》的特别活动，前排观众们在观看时还能席地而坐。然而到《樱大战》活动开演前，由于围观人数实在太多，靠近舞台的前几排观众即便脚下就是地毯，也无法坐下，否则肯定会因为占地面积过大而导致走道堵塞。随着三名声优的登台，观众们报以热烈的掌声。三人之中，小林沙苗的穿着和杰米妮本人非常接近，不知道是不是为了本次活动而做的特别打扮。

这次活动的时间并不长，大约只有半个小时，但内容还是丰富有趣的。横山智佐说自己跟《樱大战》结缘到今日已经有11个年头，超越了自己声优生涯的一半。最早和《樱大战》相会是通过一首《檄·帝国华击团》，横山智佐尚未给真宫寺樱试音时就被先要求唱这首歌。当时横山认为这首歌应该充满斗志和勇气地去演唱，但之后却被告知“樱的形象是一名大和抚子，如果唱得再稍微柔和一点就好了”。

日高法子称自己和横山一样，也是被要求先录制歌曲。在录歌时，日高认为艾莉卡是一位非常帅的角色，绝对称得上是集女主角之大成的角色。（日高先录的歌曲是《樱大战3》的主题曲《御旗のもとに》。）但当录到第三首《おはようボンジュール》时（玩过《樱大战3》的玩家应该对艾莉卡的那首起床歌印象颇深），日高才意识到艾莉卡这个角色是天然呆的类型。

最后发言的小林沙苗的经过跟前面两位不太相同，由于在《樱大战V》正传发售前还出过以杰米妮为主角的动作游戏《樱大战V 零章～荒野的女武士～》，因此小林沙苗是先录了台词再去录歌的。在给杰米妮献声前，小林并没有玩过《樱大战》。在临时抱佛脚的体验后，意识到横山和日高两位前辈都表现得太过优秀，所以也压力不小。不过她仍然努力去诠释这个角色，让作为纽约华击团代表的杰米妮绽放出不一样的光彩。



横山智佐



日高法子



小林沙苗

随后，三名声优又被问及了自己最喜欢的台词和游戏里除了自己的原有角色外最想扮演谁。横山和小林看样子都喜欢被美女簇拥的感觉，表示自己很想演绎大神一郎或大河新次郎。日高法子则说由于制作组太过信任自己，导致无论她怎样演绎都被视为艾莉卡的标准形象，因此有时她也想去挑战一下其他角色。尽管花火和哥古利戈很难演绎，但尝试一下罗贝莉亚或者古利西露也是不错的选择。

对于NDS版新作，三人都表示自己相当期待。由于有18名角色供玩家选择，因此玩家可以自由组成自己的三人队伍，比如女主角队、萝莉队、暴力队等。小林还进一步说明游戏的难度不高，即便是不擅长迷宫游戏的人也能很顺利的玩下去。

在活动的最后，三名声优披露了新作的ED是由18人合唱的，同时希望玩家能够从这18种混音中区分出每一名角色。随后，三人还即兴以接龙的方式各自唱了新歌里的一句，经验老到的横山和日高表演得得心应手，但小林唱的时候却有跑调的迹象。看来要赶上两位前辈，不管是小林沙苗还是杰米妮，都要再付出更多的努力。

索尼克冲刺 大冒险

机种：NDS
类型：ACT
发售日：预定2007年10月18日

世嘉的吉祥物索尼克曾几何时也是能与马里奥大叔叫板的风云人物，但继DC版的《索尼克大冒险2》之后，家用机平台上的《索尼克》新作一直不温不火，口碑和昔日相比也一落千丈，反倒是掌机版的2D《索尼克》作品还保持了较为优秀的素质。这次NDS版的《索尼克冲刺 大冒险》讲述了主角索尼克和伙伴特尔斯因为坠机而在海面上漂泊到岛上的风车村，村子里一名叫玛琳的少女帮助了他们。为了满足玛琳冒险的愿望，也为了知道自己目前的所在地，索尼克和特尔斯又开始了新的冒险。





本作和前作在系统上的差别并不大，依旧保留了双屏构成的超长跑道、丰富的动作性和流畅的速度。试玩时已经能感受到本作的关卡设计一如既往的巧妙。在试玩版里，玩家已经可以体验到之前官方宣传的航海模式。航海模式下画面以纵深的3D形式表示，使用触控笔在下屏滑动可以操作索尼克避开障碍物。值得一提的是，航海模式下的3D画面非常出色。

BLEACH 第三幻影

机种：NDS
类型：S·RPG
发售日：预定2008年春

NDS平台“《BLEACH》系列”的第三作，游戏大胆地颠覆前两作的类型，变为一款战棋游戏，玩家要操作原创主人公和原作角色一起战斗。试玩版中可供操作的角色不多，但在正式版里，玩家可以接触到180名以上的角色，虽然这些角色不可能同时上场，不过其有趣的原创故事情节会让玩家体验到原作没有的乐趣。

随着流程的推进，玩家的队伍中会加入越来越多的熟悉身影。角色通过战斗能获得经验值，本作的战斗画面很有迫力，下达完攻击指令后，敌我双方的角色会切换到战斗画面，战斗画面和格斗游戏很相似，我方角色在攻击时会使用多个招式组合而成的连续技，战斗完毕角色能够获得成长并学会新的技巧。本作系统上的特别之处在于除了角色外，角色使用的武器也会成长，如主角的斩魄刀通过积累经验能够变成更强力的上级武器，从而附带新的必杀技。



梦之猫DS

机种：NDS
类型：SLG
发售日：未定



任天堂本社的“任天猫”尚未出世，世嘉就已经按捺不住了。在这款全面向《任天狗》致敬的游戏里，玩家要扮演猫的饲主，将自己的猫养得听话可爱。

游戏开始前，玩家首先要设定自己的名字、性别、样貌，并做成自己的饲主卡片。接着，要从6种猫里选择自己喜欢的一种饲养。随着游戏流程推进，能够选择的猫也会越来越多。玩家要决定自己和猫的住所，如和式房屋、欧式房屋、山间房屋等，每种房间不光内部装修迥异，房间的格局也不一样。

猫的性格比起狗来显得有些孤高，因此开始小猫对玩家会显得不是那么亲密，玩家通过麦克风呼唤小猫的名字，或者使用玩具跟它玩耍，就能让关系变得亲密起来。

抚摸小猫也是增进感情的一种方法。在玩家的爱抚下，小猫会露出惬意的神情。对于小猫各种可爱的造型，玩家可以点击屏幕右上方的相机，继而对小猫拍照。此外，玩家还可以在商店购买各种家具，让房屋变得更为豪华。

Capcom





■这是Capcom贩卖区的雄火龙模型。

Capcom这次的出展游戏依旧相当少，虽然所有的出展游戏都提供了试玩，但重心明显偏向家用平台。《鬼泣4》和《生化危机 安布雷拉编年史》的展台都搞得非常大气，尤其是后者，连试玩区的墙壁都专门布置成了游戏中的样子，前来试玩的人也络绎不绝。而反观掌机试玩台，惟一能称上重头的还是早已发售过美版的《GTA罪都故事》，广大玩家期待的《怪物猎人3》自始至终也没有亮相，不过令广大PSP玩家欣喜的是，下面这款游戏的公布或许比遥远的《怪物猎人3》更加震撼。

Event 怪物猎人 携带版 2ndG

9月20日，Capcom的特别展台上出现了一位让人欢欣鼓舞的嘉宾——《怪物猎人 携带版2nd》的制作人辻本良三，一同登台的还有游戏里的吉祥物白猫。他究竟会给我们带来什么样的新情报？

在等待他将《怪物猎人》的相关周边介绍完毕后，终于迎来了新情报，那就是在PSP平台上大卖的《MHP2》的资料篇《MHP2G》。消息公布后，全场都致以热烈的掌声，辻本表示很遗憾本作的实际画面不能赶在这次的TGS上出展，而游戏的发售日虽然还没有定，但是“我想不用过太久就可以将这款游戏献给大家了”。随后，主持人问及了该资料篇的相关消息，辻本的回答如下：



1.本作会有全新的怪物。（原本玩家认为新增怪物就是把网络版《MHF》里的新怪直接拿来，但这位制作人的回答却颇出人预料。）

2.追加G级难度。（在《MHP2》里，当玩家经过一段时间的磨练后，上位难度也变得不够看了，因此有一些老玩家会抱怨《MHP2》不具挑战性，G级难度任务中的怪物比上位难度更要强悍许多，同时新种类任务的追加会让游戏变得更为耐玩。）

3.追加新地图。

4.记录完全继承。（从《MHP》到《MHP2》，继承记录只是获得一些道具和金钱上的奖励，但《MHP2》到《MHP2G》却是完全继承，如果有新玩家着迷《MHP2》，也不需要顾忌《MHP2G》的发售，因为你在《MHP2》里的努力成果会在资料篇中得以完全保留。）

5.加入全新的系统，白猫有可能成为游戏中的关键角色。

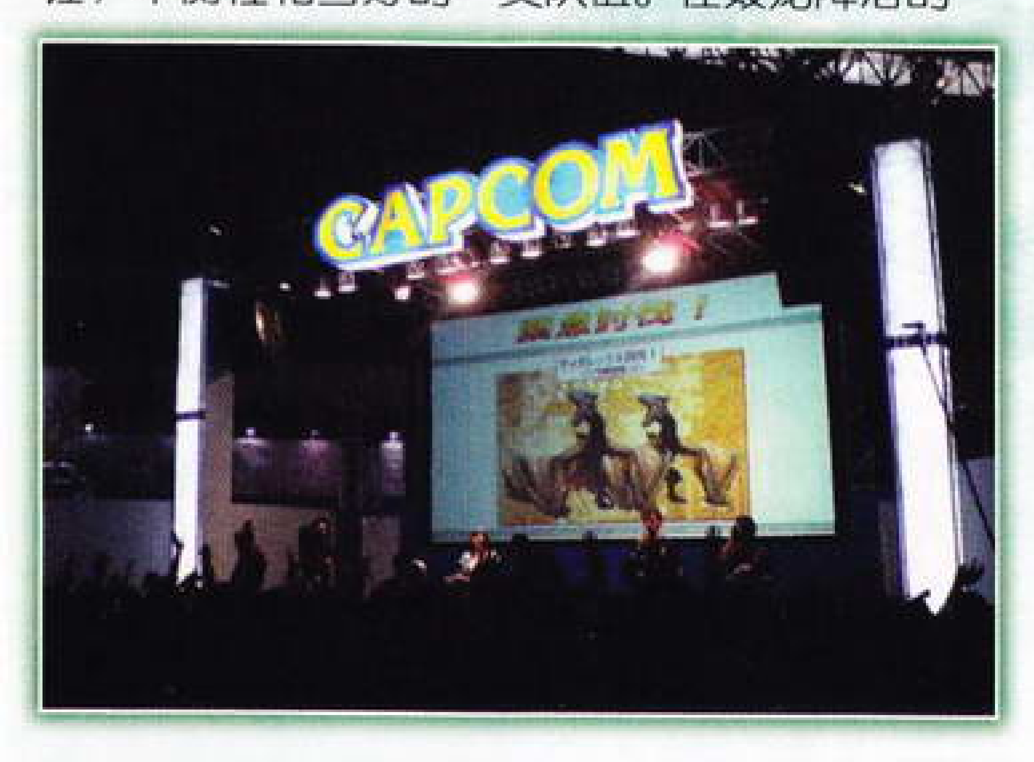
之后，辻本还表示今年春举办的“怪物猎人 Festa”的活动在明年也会继续举办。届时玩家参加的时候手里的游戏会不会已经换成了《MHP2G》了呢？让我们静等进一步的消息。



Event 《怪物猎人 携带版 2nd》Time Attack大会召开！

Capcom展台在9月22日举行了以《MHP2》为项目的竞速比赛。规则是：4人组队8分钟内干掉斗技场的2头轰龙，成功者可以得到收集卡以及护手等奖品。

首先第一组。从多数参加志愿者中选出的4位精英使用的武器分别是片手剑×2、轻弩和大锤，平衡性相当好的一支队伍。在轰龙降落的一瞬间狩猎开始了！



这种活动虽然是让互不认识的人组队挑战任务，但几位配合得很好。设置炸弹、将轰龙诱入陷阱，第一头花了2分钟就解决了。到了第二头时大家打得有点保守，但还是只用了7分50秒过关，顺利得到了奖品。

第二组是由女性和小学生组成的队伍，太刀×2、片手剑×2的超级攻击型阵容。开始时这样的队伍效果很棒，第一头只花了3分钟左右就解决了。但接下来可惨了，先用催眠小刀让第二头轰龙睡着，接着在它周围布置下炸弹后，竟然用脚踢来引爆。在这种饱含“魅力”的游戏方式下，同伴一个接一个倒了下去。时间渐渐地过去了，最终千辛万苦打倒后花了8分43秒，虽然没达成规定目标但还是赢得了观众热烈的掌声。

最后是辻本制作人的发言，“《MHP2》能够获得日本游戏大奖，真是多亏了各位的支持。我们会在《MHP2G》上好好努力的！”全场观众也给予了热烈的掌声回馈。

Konami

勿庸置疑，Konami这次的宣传中心是万众瞩目的《MGS4》，这次也是《MGS4》的试玩版首次亮相。为了尽量多地满足热切的FANS，Konami准备了48个之多的《MGS4》试玩台，因此在媒体开放日的两天内，该试玩台并没有出现人员排队簇拥的景象。掌机方面两款值得期待的作品分别是PSP版的《寂静岭 起源》和NDS版的《Time Hollow》，其中《寂静岭 起源》在媒体日是不开放的，只有等到9月22日才能体验到它的试玩版。


■《潜龙谍影》的军人COS。

寂静岭 起源

机种：PSP
类型：AVG
发售日：预定2007年12月6日



本作以滑杆控制角色的移动，△键对应地图，○为调查，×控制手电筒的开关，按住□键移动可以让角色奔跑。当遭遇敌人时，按住R键可进入战斗模式，然后按○键就可以攻击了。

游戏开始后，玩家要操作主人公在公路上行走，接着会看到一座燃烧的房屋。由于觉察到房子里可能有人，主人公进入火海开始搜索。在令人极不舒服的环境中，主人公救出了一个被烧伤的女子。

之后，主人公会因为某个原因昏倒。等他

再次睁开眼睛的时候，发现自己已经身处被迷雾包围的小镇——“寂静岭”中。该场景和《寂静岭》初代颇为相似，对于系列FANS而言充满了怀旧气氛。为了寻找之前那名烧伤的少女，主人公来到医院，却遭到怪物一般的护士的袭击。玩家这时可使用场景中的锤子打倒该护士。同样，站在倒下的敌人头附近按○键，可以看到系列一贯残忍的“鞭尸”画面。

之后，少女会出现在镜子里并按下一个血手印，主人公可以通过这面镜子前往游戏的里世界，之后则要往返穿梭于表、里两个世界来解开游戏中的各项谜题。

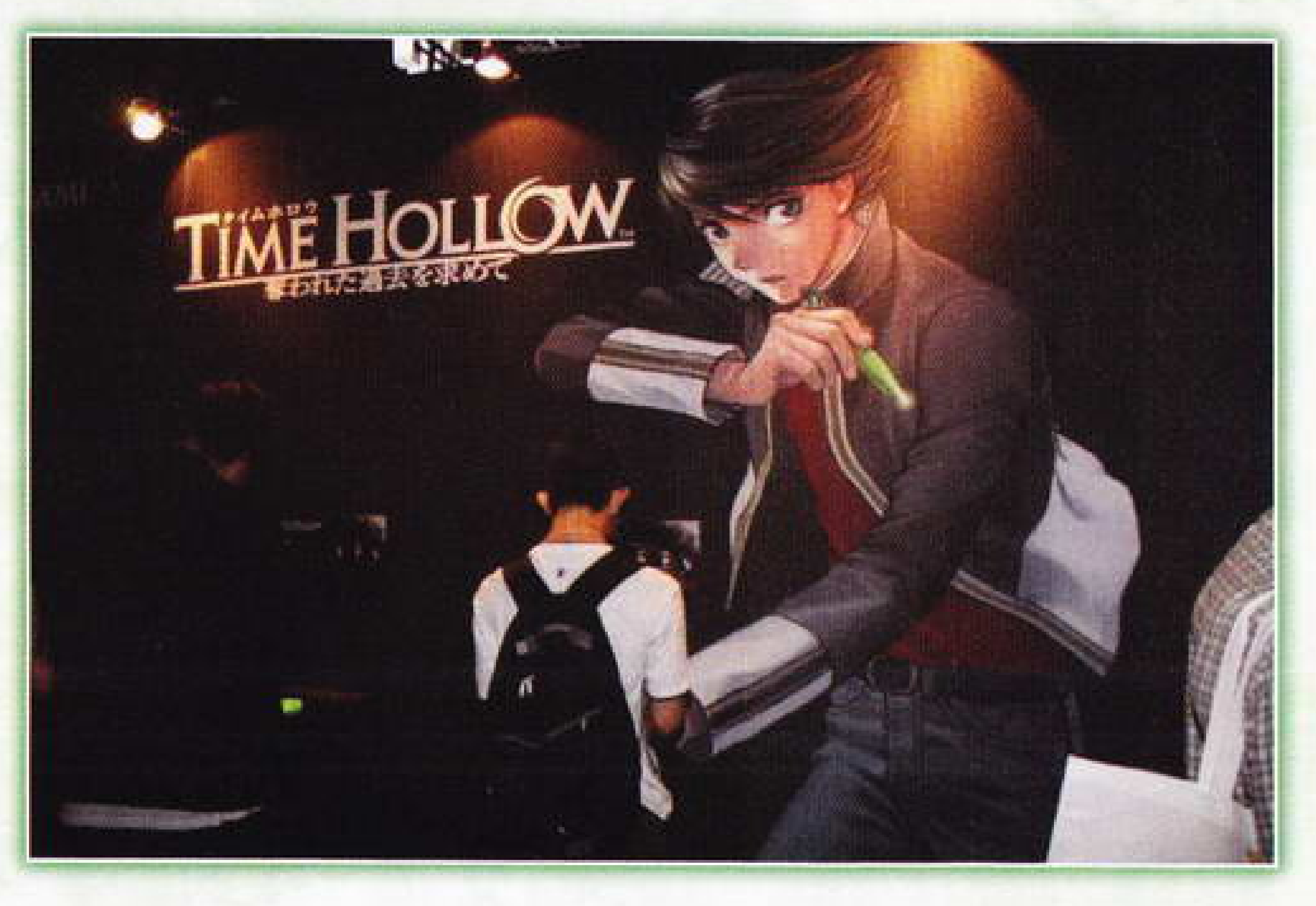
本作除了充分保留系列的诡谲气氛外，在主人公的设定上有所加强。系列前几作的主人公一旦失去武器就只有逃跑的命，但本作主人公的空手战斗力也很值得信赖。虽然解谜部分的难度一如既往地高，但动作性的一面却变得平易近人了。



Time Hollow

机种：NDS
类型：AVG
发售日：预定2007年冬

本作是Konami重点宣传的掌机游戏，展区规模和宣传方式都非常吸引人。每个排队试玩的玩家都会事先得到一张调查表，该表会让你填写“最想抹消掉的过去是什么”。展台主持人在被调查玩家同意的前提下朗读这些内容，其中一些足以叫人喷饭。



本作是一款以“修正过去”为主题的AVG，主人公时尾步郎捡到了一支拥有修改过去能力的“Hollow笔”，用这支笔在背景上画圈，就可以开启通往过去的洞穴，玩家可以修改这个洞穴所在区域里的过去，并影响到现在，从而让游戏顺利发展下去。

但这支Hollow笔并非任何时间都可使用，只有当收集到被称为“Flash Back”的事件情报时才能让其发挥作用。在试玩版里，玩家可以修改两处过去，第一处是两名女生因为其中一人丢失了买礼物的钱包而发生了争吵。要修正过去，玩家必须事先知道事件的时间、地点和内容，之后在她们曾经争吵过的地方画出时间洞穴，把捡到的钱包递交给其中被推搡倒地的女生手里，这样就能避免她们的吵架事件。



第二起事件则是要拯救出车祸的女子。通过时间、地点和内容的调查得知该女子是骑自行车过十字路口时出了事，如果事先能让她无法骑自行车就可以避免这飞来横祸。在女子屋子外的墙壁边使用Hollow笔画开时间洞穴可看到这里过去停着一辆自行车，只要把自行车锁上的钥匙拔掉即可。

操作方面，在使用Hollow笔修改过去时，首先要点击画面中你认为可疑的地方，同时画面的上方有一条分了格子的槽，如果选择的地方不正确，该槽就会减少一格，减到0的时候即判定游戏失败。

这款游戏试玩的感觉还不错，名作家书写的剧本对事件之间的连锁效应把握得很好，同时充满谜团的角色也足够吊起玩家的胃口，如果正式版的素质不虎头蛇尾，那么将是今年NDS平台最值得期待的文字类AVG之一。

Level-5

足够硬气的公司，四天之内展出的游戏只有两款。和其他厂商不同，Level-5展区的试玩台都封闭在场地内部，玩家要排队入场才能玩到。圆形的场地上方是一条巨大的转动广告，广告的一面是《雷顿教授与恶魔之箱》，另一面是新公布不久的《雷电十一人》，后者虽然游戏还没发售，却已经早早确定了动画改编计划。同时，场地的支架上挂起一排电视，播放着这两款游戏的宣传片。宣传片除了游戏影像、制作人和声优访谈外，还请到了日本足球协会的高级官员为《雷电十一人》捧场。该官员说，“ACG对青少年的影响力是巨大的，80年代的动画片《足球小将》曾经刺激了无数日本青少年投身足球运动，毫不夸张地说，日本足球J联盟的兴起很大程度上就是受到了该动画的影响。而现在的《雷电十一人》相信也能起到这样的作用，如果玩到这款游戏的日本青少年能多数对足球产生强烈兴趣，那么日本足球即使是成为世界第一也毫不奇怪。”明知这番话广告成份过重，但Level-5对本作的重视程度可见一斑。



Level-5展区在排场上虽然噱头不大，不过现场免费派送的《雷顿教授与恶魔之箱》和《雷电十一人》两款游戏的NDS用试玩卡片让该展区从媒体开放日的第一天起就排起长队。笔者在第一天看完SE小黑屋中的绝密影像后就立刻赶往Level-5展区，这里保守估计已至少有200人在排队。慌忙挤到队伍里不一会，身后大约又接起来百人左右的队伍——《雷顿教授与不可思议之镇》这日本最畅销的文字AVG果然不是虚的。到了公众开放日，由于试玩卡片被热情的FANS抢先领取一空，Level-5展区不得不早早打出“今日闭展”的告示来。

排队进入后，首先从Show Girl处领取一张答题卡和一支笔，并被告知之后的舞台活动有答题领奖品的环节。展区圆形场地的一端是白色的舞台，另一端设置了多个试玩台。随后Level-5社的两名女性员工登台，向在场观众介绍了两款游戏的魅力所在。之后则是前面提到的答题部分了，大屏幕上一共有三道题目，第一道是跟《雷顿教授》有关的脑筋急转弯，问某个国王的独占欲很强，他希望自己的东西是世界上独一无二的，因此不喜欢他的民众拥有跟他一样的东西，但只有一种东西例外，请问是什么？笔者的答案是“电话”。另外两道则是《雷电十一人》相关，第一道是问游戏主角的名字，第二道是问游戏中两名角色的合体必杀技的名字，比较简单。

散场后，我充满信心地拿着答卷递给出口处的Show Girl，哪知道对方答案看不都看就直接派送礼品——这虽然是很厚道的行为，不过自己还是总感觉浪费了不少感情。

雷顿教授与恶魔之箱

机种：NDS
类型：AVG
发售日：预定2007年11月29日



确切来说，这次派送的试玩版名字叫《雷顿教授与伦敦假日》，讲述的是卢克利用某个节假日来到雷顿的新办公室，被雷顿教授告知办公室里隐藏了12个谜题，调查各个场所并解答出这些谜题就是试玩版的内容。笔者在试玩后，发现这些谜题尽管难度不算很高，但类型丰富，同时对玩家的空间想象能力有着不低的要求。等到正式版本发售时，玩家必将被新一轮的难题海洋淹没。

雷电十一人

机种：NDS
类型：RPG
发售日：未定

《雷电十一人》的体验版分为三个模式，第一为游戏介绍，第二是故事模式，第三则是双人对战。在故事模式里，玩家可以玩到“故事→比赛”的传统流程，也可以直接参加比赛。在非比赛的平日，下屏显示游戏画面，上屏显示地图，可令人不满的是地图上竟然无法确定我方角色的方位。游戏画面是3D的，通过L、R键可向左右两个方向转换视角，但只能转换60度。面对帝国学园足球队的挑战，雷门中学在队长圆堂守的带领下毅然迎战。在编制队伍时，圆堂发现队员壁山因为胆怯而躲藏起来。在走廊右边的柜子里找到他，接着又在教学楼外找到豪炎寺修也，就可以开始比赛了。

比赛以触控笔操作，玩家要尽可能多地控制场内队员，以便做出精妙的配合。用触控笔在下屏划动即可控制角色的移动，点击地面可将球传到该位置，而射门的话只要点击对方球门即可。当带球队员与对方遭遇时，双方需要各自选择指令来指挥队员做出相应的动作，之后就是比拼点数了，点数较大的一方数字会显示成红色，表示他所做的动作已经成功。本作确实在很多方面都在向《足球小将》致敬，包括球员相遇时的特写、必杀技等，特写时的卡通渲染看上去效果不错，对于喜欢热血题材又对足球感兴趣的玩家本作确实是不错的选择。



其他瞩目游戏

忍者龙剑传 龙剑

机种：NDS
类型：ACT
发售日：预定2007年11月1日
厂商：Tecmo

作为Tecmo旗下最擅长动作游戏开发的Team Ninja小组制作的首款NDS游戏，《忍者龙剑传 龙剑》不同于以往动作游戏的传统按键式操作，转而采用了新颖直观的NDS触控式操控。从本届东京游戏展2007的现场试玩来看，这款游戏还是有着不少可圈可点之处。

首先，游戏时主机的握法十分与众不同，玩家要像拿书本那样把NDS横着捧在手里，这也使触控笔操作变得更加容易。其次，触控操作使游戏更加直观，在屏幕上拖动或是轻点就可以控制隼龙的移动；在敌人身上横向或纵向划动可以进行斩杀或挑飞等连续攻击；向上方快速拖动触控笔可以控制隼龙的普通跳跃和二段跳，在空中还可以做出垂直向下的强力斩击、斜向冲刺攻击和手里剑攻击，只不过这三种攻击动作的操作判定区别并不明显，相对地面攻击的发动要更难掌握一些，但能够衍生出更多复杂的连续攻击且更具视觉震撼力。



使用触控笔完成结印并发动威力强大的忍术，类似的设定在NDS游戏中虽然并不新鲜，但却很有意思。低级忍术结印的画法并不复杂且时间比较充裕，基本不用担心中途画错笔画而导致忍术发动失败，而高级忍术的发动条件相对就复杂一些，越强力的忍术要求的结印数也越多。尽管如此，能够像影视作品中的忍者那样华丽地完成结印并一气呵成发动令人眩目的忍术，还是一件相当帅气的事情。对一款忍者题材游戏恐怕也

是必不可少的要素。

试玩版共分为杂兵教学战和BOSS实战两个部分，杂兵战的部分比较简单，基本是为了熟悉操作而设计。最后的实战BOSS要面对一条巨大的火龙，其攻击手段还是相当的凶狠，一不留神就有可能被它咬住而损失大半HP。好在试玩版的BOSS虽然个头不小，但抗击打能力比较差，连续攻击几个回合就可以将其搞定。操作的关键除了不断移动及时回避火龙的攻击以外，必要的近身防御也是必不可少。游戏中触控笔点住隼龙不进行任何操作时就会进入防御状态，可以抵挡住正面敌人的大部分进攻。

总的来说，NDS版《忍者龙剑传 龙剑》给人一种耳目一新的感觉，作为一款家用机上远近闻名的硬朗动作游戏在掌机平台的首次尝试，其表现还是相当值得玩家们期待的。

魔法工厂2

机种：NDS
类型：RPG
发售日：预定2007年冬
厂商：MMV

笔者接触的最近的一款《牧场物语》是PS上的《牧场物语 中秋之月》，已经是数年前的事了，很久都没再接触过。这次在TGS上试玩到了NDS上的新作，真是要大呼自己已经跟不上时代了。试玩由主角的一段内心独白开始，这个失忆的小男孩不知为何来到小镇上，在遇到女主角父女后被其收留，同时得到了一块废弃的农场。不过主角始终认为，他到小镇上，遇到镇上的人，都并非偶然……（这种俗套的自信究竟从何而来？）到牧场上后，与前几作一样（不如说与《中秋之月》一样，因为后面的笔者没见过），这里依旧一片荒凉，到处都是杂草（杂草的颜色很丰富，红的黄的绿的，有些似乎可以吃，因为笔者试着按了某个键，发现杂草没了，不知是不是给吃了……）、木桩木棒和石子石块。基本操作可以询问女主角或工作人员，之后便可以开始清理牧场了。不过正当笔者打开背包准备拿出工具时，却发现里面的大部分工具更像是RPG里的武器……大致就是些战斧或战锤，总之怎么看都像是拿去打架而不是耕田种地的。



光辉圣约2





与前作相比，本作确实进化了不少，不过笔者同时也试玩了TGS会场同类型的《FFTA2》，感觉两者之间的差距还是很大的。试玩的剧情部分比较轻松愉快，可怜的男主角被从天而降的女主角砸到，之后一群人被一只会说话的猥琐猫操纵巨大兵器追赶至一间实验室，接下来便是战斗部分了。作为一款S・RPG，《光辉圣约2》的操作比较简单，容易上手，同时也继承了前作可以使用触控笔操作的设定，而且比起前作战斗时经常出现的无法点击到角色的情况，本作大有好转，不过笔者觉得，还是用按键操作更方便一些。相对于《FFTA2》而言，本作的操作还是过于单调。打倒那只倒霉的猫，试玩也就结束了。本作的声优阵容同样强大，保志总一朗和加藤英美里的献声是一大亮点，可惜由于会场过于嘈杂，笔者未能有幸听到众角色的声音，算是一大憾事了……



其他展台

Tecmo

除了《忍龙》外，NDS版的《西村京太郎》也是值得一玩的侦探游戏。试玩版讲述的是主角以成为侦探为目标，并去寻找父亲昔日的女助手，中途遇到老板娘被残忍杀死的事件。本作较为强调调查这一环节，玩家可以使用触控笔调查凶杀现场的尸体和其他主要角落，对于伤口部分还可以重点调查，这些调查结果会被记录在系统的备忘录中。在进行推理时，每一步都要运用到之前搜集到的证据，但试玩版中即使选错了也没有什么惩罚，不知道正式版会以怎样的方式约束玩家。

DS西村京太郎サスペンス
新探偵シリーズ
京都·熱海·絶海の孤島 殺意の罠

SNK Playmore

该展台展出了NDS原创RPG《你的勇者》和NDS版恋爱AVG《回忆之日2》的影像，同时提供NDS版《心跳魔女神判2》和《合金弹头7》的试玩，尽管都不能称上大作，但“《心跳魔女神判》系列”其实在日本已经凝聚了不错的人气，关联商品也琳琅满目。







Taito

本来非常期待的《影之传说2》还是只有宣传影像，从PSP平台转战NDS版的《紧急出口》由于操作上的变化比较大，一时还没有完全适应，不过在工作人员的指导下还是很快学会了。操作感觉上比PSP版方便不少，只要直接点击目的地的地面就可以到达，不管是上下楼梯还是翻越深渊都很得心应手。



儿童区

和去年一样，《流星洛克人》依然只能在这玩到。除了这款在低龄玩家群中大受好评的游戏外，笔者还留心到一些大作或者大作系列的衍生作品也能在此寻觅到，如Xbox360版的《蓝龙》、手机版的《鬼泣》和《潜龙谍影》。Konami的NDS游戏《兽神传》也以新奇的玩法吸引了不少孩子，该游戏跟《游戏王》类似，通过卡片来战斗，特点在于玩家需要把画着各种怪兽的实体卡片放到连接NDS的摄像头前，NDS辨认出该卡片后会在屏幕上显示出来。



◀▲《兽神传》的对战台和专用卡片套装。



目录



VOL.73

美术总监：吴松

口袋光环Vol.73



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

新闻热点

事件 EVENT 日本"CESA游戏大奖2007"尘埃落定，《怪物猎人 携带版 2nd》喜获殊荣，掌机游戏占领半边天



伴随着东京游戏展2007的召开，新一届由日本计算机娱乐供货商协会(CESA)主办的"日本游戏大奖2007"也随之尘埃落定了，本届大奖参选作品为2006年4月1日到2007年3月31日在日本国内发售的全部游戏软件。奖项首先经过一般玩家投票选举，而后由评选委员会审查颁布。

本届"CESA游戏大奖2007"所设置的奖项包括有"大奖"、"优秀奖"、"最佳销售奖"、"全球奖(分为日本国内和国外两项奖项)"以及"特别奖"等六项。Capcom的PSP游戏《怪物猎人 携带版 2nd》凭借其超高的游戏素质和优秀的销售业绩夺取了最有分量的"大奖"奖项，另外一个大奖名额被任天堂的Wii平台上的《Wii Sports》占据。

而其他的各奖项中，也到处可见掌机游戏的名字，具体获奖名单如下：



大奖

游戏名称	机种	厂商
怪物猎人 携带版 2nd	PSP	Capcom
Wii Sports	Wii	Nintendo

最佳销售奖

游戏名称	机种	厂商
口袋妖怪 珍珠·钻石	NDS	任天堂

全球奖

游戏名称	机种	厂商
丧尸围城(日本作品)	Xbox360	Capcom
战争机器(国外作品)	Xbox360	微软

特别奖

游戏名称	机种	厂商
偶像大师	Xbox360	NBGI
时尚魔女 爱情与果实 DS精选	NDS	SEGA

优秀奖

游戏名称	机种	厂商
Wii Sports	Wii	任天堂
大神	PS2	Capcom
高达无双	PS3	NBGI
塞尔达传说 黄昏公主	Wii/NGC	任天堂
勇者斗恶龙 怪兽统领者	NDS	Square Enix
新超级马里奥	NDS	任天堂
蓝龙	Xbox360	微软
口袋妖怪 珍珠·钻石	NDS	任天堂
潜龙谍影 掌上行动	PSP	Konami
怪物猎人 携带版 2nd	PSP	Capcom
如龙2	PS2	SEGA
雷顿教授与不可思议之镇	NDS	Level-5
失落的星球 极点危机	Xbox360/PC	Capcom

事件 EVENT 新型号PSP日本销售空前火爆，首周销量不俗

SCE的新型PSP(PSP-2000)于9月20日在日本正式发售。据悉，PSP-2000型在发售当日销量就达到了13万台之多，而比较令人意外的是在新版的PSP中，新颜色似乎并不是如预想中那样受青睐，还是以先前PSP就有的“钢琴黑”版本最受玩家欢迎。



继首日创下不俗成绩后，新型号PSP的销售继续一路高奏凯歌。根据日本游戏业界权威统计机构Enterbrain公司日前发布的数据显示，在截止到2007年9月23日的统计中，新版PSP上市后第一周销量为250 702台(9月17日~9月23日)，加上提前一周贩卖的《危机之源 最终幻想Ⅶ》同捆限定版PSP，索尼新版掌机在日本的累计销量已经达到326 645台。另据Enterbrain的统计，PSP掌机自2004年12月首发以来，在日本市场的累计销量已经达到6 217 664台。

新闻短讯

《最终幻想Ⅳ》重制版发售日确定

Square Enix公司日前宣布，NDS平台的《最终幻想Ⅳ》重制版将确定于2007年12月20日发售，价格为5980日元。

NDS版《最终幻想Ⅳ》是和NDS版《最终幻想Ⅲ》相同的全3D游戏画面。《最终幻想Ⅳ》重制版依旧是由NDS版《最终幻想Ⅲ》的开发人员们制作，而当初《最终幻想Ⅳ》的原班人马也将加入开发阵营。《最终幻想Ⅳ》将以原作的世界为基础进行重新构筑，另外还将在此基础上追加新要素和新章节。



“《蓝龙》系列”登陆NDS

日前，日本的漫画杂志《少年Jump》上透露了一条惊人的消息。继鸟山明和坂口博信在Xbox360上合作了RPG游戏《蓝龙》之后，现在“《蓝龙》系列”的新作则要登陆掌机NDS了。而目前关于这款游戏的类型、人设等信息还未公开，据悉，游戏的制作公司MistWalker将会于近期正式公布这款作品的详细情报，还请各位读者关注《掌机王SP》的后续报道。



《北斗神拳 北斗神拳传承者之道》登陆NDS

Spike公司近日发表NDS新作《北斗神拳 北斗神拳传承者之道》，预定于2007年冬季发售，售价4800日元。

《北斗神拳 北斗神拳传承者之道》是以人气日本动漫作品《北斗神拳》为基础改编的游戏新作。玩家将扮演北斗神拳传承者健次郎，通过点击触摸屏上出现的“经络秘孔”来击倒敌人。游戏由22章故事组成，将描写直到拉欧归天为止的激烈战斗，原作中的名场面将悉数在游戏中出现。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 料理妈妈2

クッキングママ 2

◆Taito◆ACT◆预定2007年11月15日◆日版



模拟烹饪的另类作品《料理妈妈》虽然在日本上市后反响平平，但该作在欧美上市后却受到了玩家们的追捧。玩家只需运用手中的触控笔就可以亲自烹饪各色菜肴了，而诸如洗、切、削、割、煮、烧、炒、盛等各种烹饪时的动作都极为考验玩家的动手能力。作为系列的最新作，本作收录的各色美味菜肴的数量多达80种，而将近150种的烹饪手艺也是前作的两倍。本作不同于前作的地方在于厨师的评分并不只看做菜的时间和数量，而是需要给朋友们"品尝"后获得。换句话说，玩家要把做好的菜肴给人品尝，然后通过这些人的评价来获得评分，比较像美食评比的类型。此外游戏中还有菜肴图鉴的设定以及画面编辑机能，玩家可以在已经完成的菜肴上标注各种注释。本作支持一卡四人对战，只需一张卡片就能4人一起同乐。（文：软饼干）



用触控笔来体验烹饪的乐趣！

NDS 合金弹头7

Metal Slug 7

◆SNK Playmore◆ACT◆预定2008年◆美版

"《合金弹头》系列"是大家再熟悉不过的游戏了，该系列自从诞生后就一直着凭借着细腻的画面、搞笑的卡通风格、异常火爆的战斗场面以及丰富多彩的隐藏路线等要素牢牢抓住了动作玩家们的心。在刚刚结束的东京游戏展上，SNK Playmore就不失时机地公布了作为系列第7作的本作，虽然本系列的前几部作品最早都是以街机游戏的身分登场亮相的，但是令人惊讶的是该作居然是NDS独占游戏。从展会试玩后感觉游戏的操作与前作几乎没区别，依然是射击、跳跃和扔雷三个动作，老玩家们很快就能上手。游戏画面保持了系列一贯的风格，场景画面依旧饱满亮丽。虽然本作是一款NDS游戏，但却不对应NDS的触摸功能。不管游戏素质如何，各位"合金粉丝"们绝对没理由错过这款游戏。（文：软饼干）



NDS独占之作
《合金弹头》正统续作亮相！







PSP 荣誉勋章 英雄2
Medal of Honor Heroes 2

◆EA◆FPS◆预定2007年11月13日◆美版

去年推出的《荣誉勋章 英雄》相信大家还记忆犹新，其凭借出色的单人模式以及精彩刺激的战网联机模式而广受玩家们的好评。如今该系列的第二部作品也将在今年与玩家们见面，再次带领我们回到那硝烟密布的欧战大陆。本作的背景设置在二战结束前夕的1944年的6月6日，那天也就是大名鼎鼎的诺曼底登陆日——D day！玩家要扮演美国战略情报局的特种作战人员从敌后潜入战火纷飞的法国诺曼底，协助正面突进的盟军部队粉碎纳粹德国的防御势力。由于本作同样出自制作过该系列作品的EA加拿大工作组之手，所以游戏质量很有保证。另外本作依旧可以通过热点接入EA官方服务器来进行最大32人的多人战斗模式，有条件的朋友届时一定要体验一把网络对战的无穷魅力，混战模式绝对可以让你和你的战友们玩得不亦乐乎。（文：软饼干）



射击名作系列第二作亮相
最大32人联机对战是该系列的最大卖点！



PSP 黄金罗盘
The Golden Compass

◆Sega◆ACT◆预定2007年第四季度◆美版

NDS 黄金罗盘
The Golden Compass

◆Sega◆ACT◆预定2007年第四季度◆美版

《黄金罗盘》是英国小说家所创作的幻想小说三部曲中的第一部。该系列小说曾经被英国儿童文学奖授予了“过去70年最杰出作品”的奖项。今年该小说的掌机游戏版将和广大玩家们见面，其中NDS版是以2D横卷轴的方式来展开游戏的，玩家需要利用触控笔来解开场景中的谜题和数量众多的迷你游戏。而PSP版则是传统的3D类型的动作冒险游戏，画面要比NDS版华丽许多，类似“《哈利波特》系列”。在这两个版本的游戏中，玩家要控制故事主人公少女莱拉、守护精灵邦塔莱依蒙以及“铠熊族”的依厄雷克进行冒险，并且要根据关卡的设置来灵活运用这3个角色。另外两个版本的游戏中都有一个共通的“真理计“系统，玩家需要利用真理计来搜寻场景中的隐藏道具。（文：软饼干）



PSP版游戏画面



由同名幻想小说所改编
弥漫着魔幻之风的童话游戏



NDS版游戏画面







日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

由于《CCFF VII》同捆版的发售，本周PSP的销量得到了突飞猛进，在硬件销量方面力压NDSL坐上了头把交椅。虽然《CCFF VII》首周获得了将近50万套销量的好成绩，但终究敌不过两个版本《口袋妖怪不可思议迷宫》的双重出击，只能屈居第二。另外，修正了恶性Bug重新出货的《太鼓之达人DS》也以近2万套的销量回到了销量榜第5位，如果保持供货的话，相信以后的销量还会得到进一步的稳定增长。

软件部分

累计时间 2007年9月10日～2007年9月16日



1 NEW

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队·暗の探检队

周间销量 58万3713套 累计销量 58万3713套

■Pokemen ■RPG ■2007年9月13日发售 ■4800日元



2 NEW

危机之源 最终幻想VII

クライシス コア －ファイナルファンタジーVII－

■Square Enix ■A·RPG ■2007年9月13日发售 ■5800日元

周间销量 47万 152套 累计销量 47万 152套 PSP

3 NEW

Fate/老虎斗技场

フェイト/タイガーころしあむ

■Capcom ■FTG ■2007年9月13日发售 ■4980日元

周间销量 5万3167套 累计销量 5万3167套 PSP



4

最终幻想·水晶编年史 命运指轮

ファイナルファンタジー·クリスタルクロニクル リング·オブ·フェイト

■Square Enix ■A·RPG ■2007年8月23日发售 ■4800日元

周间销量 2万1787套 累计销量 33万8757套 NDS



5

太鼓之达人DS

太鼓の达人DS タッチでドコドン！

■NBGI ■MUG ■2007年7月26日发售 ■4800日元

周间销量 1万9231套 累计销量 12万5198套 NDS



6

加油我的每日家计

がんばる私の家计ダイアリー

■Nintendo ■ETC ■2007年7月12日发售 ■3800日元

周间销量 1万3659套 累计销量 19万4263套 NDS

7

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 1万3174套 累计销量 466万7114套 NDS

8

马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万2058套 累计销量 243万2133套 NDS

9

新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 1万2015套 累计销量 480万3879套 NDS

10

欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 1万1849套 累计销量 436万1753套 NDS

硬件部分

累计时间 2007年9月10日～2007年9月16日

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
PSP	9万9340台	144万1472台	595万4126台
NDSL	7万4412台	526万3072台	1278万9110台
GBM	1056台	3万1763台	58万4164台
GBASP	303台	2万7856台	594万606台
NDS	108台	1万2911台	644万8617台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月9日～2007年9月15日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	怪物猎人 自由2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007.9.7	ACT
2	布莱恩·劳拉 2007国际板球赛 Brian Lara 2007 Pressure Play	Codemasters 2007.8.31	SPG
3	百战天虫 开战时刻2 Worms：Open Warfare 2	THQ 2007.8.31	SLG
4	变形金刚 Transformers：The Game	Activision 2007.7.20	ACT
5	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2007.5.25	ACT
6	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft 2007.8.24	FPS
7	横冲直撞76 Driver'76	Ubisoft 2007.5.11	RAC
8	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	FPS
9	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.30	SPG
10	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT

作为《怪物猎人 携带版 2nd》美版的《怪物猎人 自由2》终于在9月中旬夺得了英国周间销量榜的第一位。虽然该作在欧美的评价并不是太高，但也不缺乏大批的FANS支持。而其余入榜的游戏都是刚发售不久的新作，它们将领导着未来整个英国PSP游戏市场的走向。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月9日～2007年9月15日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
2	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
3	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
4	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
5	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.7.27	RPG
6	百战天虫 开战时刻2 Worms：Open Warfare 2	THQ 2007.8.31	SLG
7	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.7.27	RPG
8	小马伙伴 Pony Friends	Eidos 2007.5.18	ETC
9	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA 2005.11.18	ACT
10	42经典棋牌桌面游戏 42 All-Time Classics	Nintendo 2006.9.29	TAB

"《成人脑力锻炼》系列"在英国NDS游戏市场中依然难逢敌手，依旧牢牢盘踞在周间销量榜的头两名。《新超级马里奥兄弟》和《料理妈妈》在紧盯"《成人脑力锻炼》系列"的同时又把《口袋妖怪》的两款作品死死挡在身后。这些怪物级的游戏之间的竞争真是越来越有意思了，让我们期待下周的变化吧。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月10日～2007年9月16日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank：Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
2	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.8.9	ACT
3	变形金刚 Transformers：The Game	Activision 2007.7.18	ACT
4	冲浪企鹅 Surf's Up	Ubisoft 2007.8.30	ACT
5	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
6	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto：Liberty City Stories	Rockstar Games 2006.10.28	ACT
7	怪物猎人 自由2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007.9.12	ACT
8	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.28	ACT
9	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
10	海豹突击队 火线小组2 SOCOM：U.S.Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.21	ACT

SCE大作《瑞奇与叮当5》的销售力度丝毫不减，在9月中旬继续称霸澳洲PSP游戏市场。《变形金刚》暂时下滑到周间销量榜的第三位，人气动画电影改编的游戏《小鼠大厨》则一鼓作气冲到了周间销量榜第二位，看来电影的上映对于欧美游戏界的影响是巨大的。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年9月10日～2007年9月16日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
2	动物园大亨 Zoo Tycoon	THQ 2005.11.11	SLG
3	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
4	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.8.9	ACT
5	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2006.6.16	ETC
6	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
7	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.6.6	ACT
8	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs：Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC
9	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
10	猫猫 Catz	Ubisoft 2006.12.7	ETC

《口袋妖怪》的两款作品终于在9月中旬取代了"《成人脑力锻炼》系列"的垄断地位，暂列周间销量榜的第一和第三位。而排在第二位的《动物园大亨》也是一款休闲性质的动脑游戏，该作的销售成绩一直都处于逐步上升的趋势，看来智力游戏越来越受澳洲玩家们的喜爱了。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

这次点评的游戏中没有什么大作，不过静下心来玩其中的一些作品，你也会有眼前一亮的感觉。改编自知名射击游戏的《R-Type 战略版》整体完成度颇高，许多熟悉的细节令玩过射击版原作的玩家倍感亲切。NDS的《绘制人生》是一款非常有意思的作品，虽然游戏方面还有很大的改进余地，但独特的创意和清新的风格绝对值得嘉奖。

POCKETGAMES

机密武装 蔓延

Coded Arms:Contagion

UMD■Konami■FPS■2007年9月18日■1～8人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

软饼子 让人不得不佩服本作精湛的游戏画面，抛开极其无聊的剧情和片头动画来说，那细致的场景贴图、运用得体的光影表现，都让视觉效果达到了惊艳的程度，绝对要用一个“赞”字来形容。操作手感和游戏音效方面算是不过不失，没有给人太大惊喜。敌人AI过于低下，只会傻傻地挨枪子，几乎没难度可言。个人感觉最大8人的线上对战才是真正的乐趣所在。

宇琊 本作可以说是大幅进化的一代，比起前作不仅在画面上提高了许多，在其他地方也显得更加成熟。不过，游戏的缺点也显而易见，无论使用什么按键设定，玩起来都十分不顺手。特别是在与别人对战的时候，一点FPS该有的紧张感都没有，单机模式的AI也显得比较“低能”。总之，这个最早诞生在PSP上的FPS游戏系列，还有很长的路要走。

LIKY 画面素质很高，而且相比前作场景丰富了不少，玩起来没以前那样单调。体贴的地图功能让人不至于迷路，能够专心投入游戏的推进。操作还算顺手，虽然功能键的准心移动方式没有摇杆方便，但厂商显然考虑到这一点，没有设计太多包围战困扰玩家，所以玩起来不会手忙脚乱。战斗时紧张的音乐很好地烘托了游戏的气氛，但是总体而言游戏音乐比较单调。 推荐

R-Type 战略版

R-Type Tactics

UMD■Irem■SLG■2007年9月20日■1～2人■无对应周边



PSP

画面
音效
系统

羽寂 本作的系统并没有太多的独特之处，可以说是中规中矩的作品。游戏的难度比较高，一方面是狭隘的视野，另一方面是可开发的新机体自始至终都不算太强，这两点始终困扰着玩家。资源的严重短缺使得部分机体从游戏的序盘开始会一直用到终盘，而战斗制胜的法宝就是活用各种波动炮。游戏的剧情算是一大亮点，而通关STAFF画面表示游戏刚完成了一半……

胧月 本作良好地保持了原作气氛，整合《R-Type》的世界观成为一款很正统的SLG。虽然第一眼看上去很硬派，可由于玩家能重复挑战关卡获得资源，所以门槛并不高。游戏的界面比较体贴，各种资料在分类上便于查找，很方便玩家。此外本作的画面表现力虽然很不错，但频繁读盘以及较长的读取时间破坏了游戏节奏，如果能在这方面加强就好了。 推荐

雷伊 尽管游戏类型从原本的STG变为了SLG，但原作的氛围丝毫没有变味，游戏中的一些细节设定都可以让人马上体会到这是一款《R-Type》的新作。游戏可以说整合了两种游戏类型的特色，让人耳目一新。和许多同类游戏一样，本作也可以通过反复挑战相同的关卡来提高能力以改变游戏的进行难度。另外，波动炮等游戏中特有武装的运用也让人乐此不疲。

拯救德尔托拉 七颗宝石

フェイト/タイガーころしあむ

卡片(1Gb)■NBGI■デルトラクエスト 7つの宝石■A·RPG■2007年9月20日■1人■无对应周边



画面 音效 系统

乌鸢 虽说NBGI的改编游戏功力不俗，但本作的素质的确不敢恭维。首先诡异的移动方式和战斗系统就令人兴味大减……不过本作也不是一无是处，游戏的原著是一本畅销小说，剧情的优秀程度毋庸质疑。另外由名家制作的本作音乐也出人意料地好，迷宫和剧情部分的BGM都颇有大作风范，但仅仅依靠这两点出色并不能使本作脱胎换骨。

琉璃 游戏有着重量级的脚本，而且由于其动画版已经播放了半年之久，所以本作还是有一定的FANS向嫌疑。全新的人设比起动画版细腻了很多，但可惜由于游戏的画面表现不怎么样，所以也难以看清角色的长相。只能使用触控笔操作这点有利有弊，虽然说这样做大幅降低了游戏难度，也能轻松使出各种攻击技能，但是总让人觉着笔下的人物行动好像在飘一样。

胧月 虽然有众多业界名人加盟制作，可游戏整体上还是显得比较低龄向。用触控笔操控角色移动时，速度快得有些不可思议。游戏的操作感还算不错，战斗难度的平衡点也把握得比较好，玩起来比较轻松，原作中一些说明不充分的地方也在本作里得到补完。但游戏也存在一些不足之处方，如记录点过少，有些BOSS战前甚至没有记录点存盘，显得不够亲切。

绘制人生

Drawn to life

卡片(512Mb)■5TH Cell■ACT■2007年9月10日■1人■无对应周边



画面 音效 系统

马修 初次接触这款游戏时，真的怀疑它是不是FC上的ACT。简笔画似的布景，人物动作的死板都与这个次世代掌机平台显得格格不入。不过游戏的另一个卖点——涂鸦系统，却不得不让人觉得，NDS的确是最适合它的平台。无论是创造主角、武器还是解谜道具，都需要玩家自己画出来，体现出了游戏的高度自由化。游戏的背景音乐比较卡通，很适合细细品味。推荐

子轩 很有创意的游戏，充分利用了玩家们希望自己绘制主角和各种道具武器的心理。用一句话来形容这个游戏就是——没有想不到，只有画不了。不过，当玩家腻味了这个绘画系统之后就会发现，其游戏本身并不怎么出色。有点幼稚的剧情和劣质的操作感很难让人持久地玩下去。关卡设计方面的问题也相对突出。基本只能算是一个开胃的甜品而已。

软饼干 早在制作该作的前线时就觉得本作相当有意思，新颖的玩法让人眼前一亮。虽然画面和场景略显粗糙，缺乏应有的细腻感，但毕竟是针对低龄玩家之作，也无须太过计较。可能主角是画出来的缘故，所以感觉像操纵着一个提线木偶，缺乏动作游戏主角应有的矫健身手，手感方面打了不少折扣。但不管怎么说，这款处处洋溢着可爱元素的作品绝对值得体验一番。推荐

越南行动

Operation: Vietnam

卡片(512Mb)■Coyote Console■STG■2007年9月1日■1人■无对应周边



画面 音效 系统

米糕 游戏视角以俯视为主，能让人立刻想到FC上风靡一时的《古巴英雄》。NDS机能的提升，使游戏画面显得很清爽，不过BGM的简陋多少让人体会不到战斗时的热血。游戏中通过切换不同的角色来对付各种敌人的设定，大大提高了游戏的战略性。后期的战役十分精彩，多样的敌人会让你应接不暇，不过人物移动速度太慢大大影响了游戏的流畅性。

软饼干 没有复杂的系统，没有冗长的剧情交代，能给予玩家就只有激战沙场时的快感。战斗时的总体流畅度还不错，缺点是任务比较单一，场景特效也不算太出彩。另外触摸功能完完全全是个鸡肋设定，完全可以用“START”键来代替，就这点来说感觉厂商有点敷衍了事。游戏通关一次后就没有再次研究的价值了，作为一款快餐性质的射击游戏，爽一遍就足够了。

马修 玩到的第一感觉就是：这游戏太怀旧了，尤其是人物风格，很容易让人联想到从前和人围坐在FC前的日子。游戏的画面只能说还算可以，俯视点虽然简陋但也照顾了一部分不擅长FPS的玩家。游戏的音效尚可，但音乐却实在是让人没有一点点的感觉。战斗时会有很激烈的感觉，三种武器也给了玩家更多的选择，不过人物走路实在是太慢了！推荐

荒野兵器 交叉火力

PSP

ワイルドアームズ クロスファイア

◆SCEJ◆S・RPG◆2007年8月9日◆日版

◆1人◆4980日元◆无对应周边



黄金眼评分 27 游戏时间:90小时以上 文 乌冬

"《荒野兵器》系列"自第一部作品推出以来已将近有10年的历史了，和同社另一个当家游戏——"《妖精战士》系列"一起被称为SCEJ的两大招牌RPG，不过"《妖精战士》系列"近年来人气有所下降，反而作为后起之秀的"《荒野兵器》系列"却一路高歌，其风格和系列化方面都日趋成熟，系列的口哨成了每作的金漆招牌。

改变，孰好孰坏?

"《荒野兵器》系列"的作品在Sony的任何一部游戏主机上都没落下过，打下Sony系主机坚实的RPG游戏阵营它也有一份功劳，虽不是举足轻重但也功不可没，当然这个传统到了PSP上也不能例外。

本作的出现是理所当然的，但在真正公布后从玩家的声音里却可以听到两种截然不同的评价，一方面值得高兴的是本作是一款不折不扣的原创作品，而不是像大多数厂商采取移植经典作品的手法，在缺少原创游戏的PSP上这无疑是一道曙光。但是另一方面，大多数系列死忠所担忧的事情也发生了，一直以来都是RPG游戏类型的"《荒野兵器》系列"这次突然变成了S·RPG，这个改变多少有点令人不知所措，所以一直到游戏发售，大多数玩家对本作的素质都不大看好。

其实这个担心有点多余，虽然S·RPG是这个系列没有涉及过的领域，但从之前几部《荒野兵器》作品的战斗系统里，就可以看见本作的雏形了，再加上4代和5代里的不断完善，系列特有HEX战斗可说是相当成熟，有了前几作的经验，本作至少在战斗部分就得到了保证。当然，光是这样还是不够的。本作除了把战斗改为传统战棋式模式，在关卡的攻略方面也有一定的创新，游戏在许多关开里都加入了解谜要素，使每关的目的不是只有单纯地打打杀杀。解谜要素的引入，使战斗更富有战略性，一个关键谜题解不开，就很有可能让这场战斗停滞不前。这样做带来的另一个好处就是直接提升了DER系统的重要性。



要令人容易接受变化，那就得要人先认识变化的优点在哪，而DER系统在本作里就起到这样一种作用。DER系统全称为直接事件报告，简单来说就是每战的关卡介绍，其中还包括了攻略要点和建议打法。其实对于一些摸不着头脑的谜题，玩家在刚接触时可能会抱怨无从下手，其实只要在每战之前仔细阅读直接事件报告，这些问题就能迎刃而解，厂商这次特地把门槛放得很低，就是为了能让更多的玩家能接受本作。

大众口味

可能是为了迎合新老玩家，本作在系统方面也做成了大众口味，简单来说就是集各家大成再经过自身的强化，这样做带来的结果有好有坏，最显而易见的负面结果就是没有一样突出的地方。本作无论是职业系统、探索合成系统等都让人似曾相识。而且部分系统在游戏里占的比重太大也使自由度大打折扣，这里面的典型就要数职业系统，本作的职业非常丰富，理应是游戏的亮点之一才对，但是厂商在各职业间的平衡似乎掌握得不好，导致部分职业过于霸道。就拿魔法职业来讲，本作攻击魔法100%的命中率就已经很霸道了，再加上转为魔法职业后超高魔力攻击补正，使玩家就算不去练级，游戏前期的大部分剧情战斗都能靠魔法职业硬撑而过，导致游戏里除了某些职业能用来学习有用的技能外，其余大部分职业都只能坐冷板凳。

除了职业系统，另一个能左右一款S·RPG好坏的就是技能，虽说本作的职业系统中规中矩，但是基于职业系统之上的技能系统还是做得不错的，除了战斗技能，也有许多专为解谜而设的技能。在本作里，有好的装备不如有一套好的技能，这里不是说可以不拿武器只装备技能上战



场，但是在实际的攻略中，就会发现尽管装备差一点，但是技能配置妥当的话依然可以通关。但是如果只有装备精良，而技能没有应每关而做出调整的话，打起来就寸步难行，等于空有一身好装备。一个职业也可以因为技能的改变和组合而完全跳出该职业的局限，这样一来一些冷门职业也能依靠技能有了用武之地，算是弥补了职业系统的不足。

因为工作的原因接触了这款对于我来说是完全陌生的游戏，起初为了制作攻略而没有做深入的研究。但后来在细玩之下才发现本作值得研究的方面还是很多的。就拿技能系统来说，技能的组合非常多样化，从此可以衍生出许多其他S·RPG没有的打法，让人欲罢不能，有时为了打一场10分钟的关卡，战前配置技能的时间竟然可用到两倍或更多，也许这才是本作战略性的体现。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

相比此前的热闹非凡，近期的汉化游戏发布一下子进入了淡季。不过游戏少归少，却聊胜于无，暂时的冷清，也许是为了之后更好的爆发吧。

《海贼王 换档之魂》图文完全汉化版

9月10日，APEX汉化组发布了NDS游戏《海贼王 换档之魂》（本刊译做《海贼王 灵魂档位》）的文本汉化版。此后的18日，他们再接再厉，发布了图文完全汉化版（版本号Build.070917）。

《数独》汉化版

9月14日，CG汉化组发布了PSP汉化外传第四作：《数独》汉化版。汉化组称这款游戏的发布，旨在给焦急等待《危机之源 最终幻想Ⅶ》汉化版的玩家拿来解闷.



《危机之源 最终幻想Ⅶ》汉化版预览

上辑提到过CG汉化组开始着手汉化《危机之源 最终幻想Ⅶ》的消息，最近他们发来一组汉化版图片预览，相信距汉化版的正式发布也为时不远了，说不定大家看到本次“汉化讯息台”的时候，就已经可以玩到本作了。



《雷顿教授&雷电十一人》

这是在TGS展台上放出的《雷顿教授&雷电十一人》试玩版DEMO，巴士汉化组在该DEMO放出后不久，便将其汉化并于中秋节当天放出。不过由于是试玩版，所以仅汉化了文本部分。

《圣女贞德》汉化正式版

由“PSPChina汉化组”和“雷神汉化组”合作汉化的PSP游戏——《圣女贞德》汉化正式版于9月21日发布。据介绍，历经10个月的艰苦奋斗，本作的汉化工作已经圆满结束，包括250万字的文本、100多幅图片以及动画全部汉化完成。感谢所有参与汉化的人员。



大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，想必“十·一黄金周”已经来临，按照以往的经验，期间必定会有不少汉化游戏发布，希望大家届时可以玩到自己心仪的汉化游戏，下面是本辑“讯息台”相关下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4317。

VALHALLA KNIGHTS 2
ヴァルハラナイツ2

迷宫RPG新贵 最新作高调登场!

文 雷伊 美编 澄香

PSP上诞生了不少优秀的原创迷宫RPG游戏，于去年夏天发售的《瓦尔哈拉骑士》可以说是其中较具代表性的一款作品。在前作受到玩家和市场的肯定之后，续作也不出所料地浮出水面，下面就让我们来看一下这款颇为成功的迷宫RPG新品牌的最新作有着何样姿态吧。

PSP 瓦尔哈拉骑士2
ヴァルハラナイツ2
◆MMV/K2◆A・RPG◆预定2008年春◆日版
◆人数未定◆售价未定◆对应周边未定

什么是《瓦尔哈拉骑士》

《瓦尔哈拉骑士》是于去年8月发售的一款A・RPG作品，由MMV发行，制作过"《天诛》系列"的K2负责制作。游戏凭借着紧张刺激的迷宫冒险、丰富的职业种族和海量的装备得到了玩家的一致好评。在原创作品鲜有成功之例的PSP平台上，这款没有经过大幅宣传的原创游戏凭借着玩家一传十十传百的口碑最终获得了将近8万套的累计销量，成绩斐然。



◀▼本作的怪物种类将得到进一步扩充，总数达到240种。虽然厂商这么宣传，但相信这个数字有一定水分，很多不同种类的怪物应该只是改变了一下颜色而已……

240种魔物等你挑战!

在前作推出一年多后，MMV和K2再度联手，为玩家共同打造《瓦尔哈拉骑士》最新作。在这款续作中，前作大受好评的海量道具装备在数量上将进一步增加。另外，为了进一步提高游戏的内涵，厂商这次特地请来了撰写过《最终幻想XII》、"《圣剑传说》系列"等知名游戏剧本的才女生田美话（又名生田美和）负责本作的剧情，相信本作的故事将会比前作精彩不少。

审判之日，我们看到了女神从天而降

Opening Story

人类被众神遗弃了。
从天而降的女神之审判，使大地崩裂海水干涸。
但是，人们并没有因此放弃。
在一位魔女的奋斗下，女神身负重伤。
但是，女神并没有完全被打倒，
她将仆人米克斯特派到人间，自己则藏身于某处安心养伤。

——1000年后的瓦伊赛尔海姆王国
王国正在招募冒险者。
目的不用说，就是保护人类不受米克斯特的侵袭，
并且把沉睡在世界某处的女神打倒，让世界恢复和平。
在孤儿院中长大的主人公，为了成为一名王国政府公认的冒险者，
即将面对困难重重的试练。

亮点

- 追加脸部表情和发型设定，各有6种让玩家选择。
- 保留前作的5个种族，增加新的种族。
- 职业数量得到增加，职业的特征和平衡性得到调整。
- 基本装备370种以上，组合搭配结果超过8万种。

遇敌方式沿袭前作！



◀游戏的遇敌方式和前作一样为可见式，在地图上与敌人接触就会进入战斗。

6人小队战神韵依旧！



◀▼战斗队伍中最多可以容纳6名同伴，其中只有一名同伴由玩家操作，其他同伴会自动战斗，不过玩家可以在战斗中自由切换操纵的角色。



任务总量在60种以上！

本作为玩家准备了两种游戏模式。一种是由丰富的任务串联而成的剧情模式，故事将以“审判女神”为中心展开。另外，游戏中还包含了联机模式，可以让玩家通过PSP的无线LAN功能相互协力和对战。



▲与街道上的人们对话，说不定就会得到冒险相关的提示。



▲前作的迷宫基本上都是室内场景，本作将会加入更多的室外场景。

五花八门的武器装备！



片手剑

▲最容易上手的武器之一，适合用来对付一些小型魔物。

两手剑

▲虽然操作起来比较不便，但威力巨大，可以一击打倒在墓地出现的不死系魔物。



みんなのGOLF ポータブル 2

热门运动游戏“《大众高尔夫》系列”前不久才在PS3上推出了系列的第5作，近日又公布其即将在PSP上推出“《携带版》系列”第二作的好消息。这个系列的作品以系统“简单易懂、容易上手”吸引了大批玩家，而三年前随同PSP一同发售的《大众高尔夫 携带版》更是取得了166万的好成绩。喜欢本系列的玩家又可以在掌机上享受到“便携高尔夫”的乐趣了。

PSP **大众高尔夫　携带版 2**
みんなのGOLF　ポータブル2

◆SCEJ◆SPG◆预定2007年12月◆日版
◆1～16人◆售价未定◆无对应周边

SCE的新作《大众高尔夫 携带版2》即将今年12月再次登录PSP！前作以提倡在掌机上享受随时随地的高尔夫乐趣为主，而本作将在前作基础上更加倡导享受和朋友一起通信对战的乐趣。更多的新球场、更多的新角色以及更多的新道具都让我们更加期待这款超级耐玩的游戏。

文 琉璃　美编 澄香

真正“大众”的高尔夫！

▲享受最多16人的对战吧！使用无线通信或者通过官方对战平台就能进行联机对战，不论是近在身边的朋友还是远在天边的朋友，这次都可以和他们一起玩《大众高尔夫》了！

本作大幅强化了游戏的联机功能，让玩家能够通过无线网络享受与人对战的全新乐趣。前作是以“简单易懂、老少皆宜”作为游戏名“大众”的解释，而本作则是以“大家一起开心对战”的全新角度来重新诠释“大众”的。在便携的基础上本作更着重加强了网络通信的功能，最多可以支持16人同时对战，更可以通过官方架设平台来达成与世界各地玩家比拼球技的梦想！

▶对战中为了体现出玩家们各自角色的特点，还可以在这里为他们输入各自的个性台词。



◀对战画面中，玩家们之间不同的球及打击轨道会通过不同的颜色显示出来，让玩家可以更直观了解自己和对手的战绩。

角色与玩家共同成长！

通过角色的成长，玩家的球技也在一步步成长。为了让玩家能够充分体验到这一点，"爱着度"系统将继续保留，让玩家通过反复磨练一个角色来增加与角色的好感度，从而达成角色与玩家的共同成长。本作还将新增经验值系统，角色可以通过获得大赛的优胜来赢取经验值，但是在网络对战中能否也通过取胜来获得经验值就不得而知了。



▲磨练、磨练、再磨练，享受与角色一同成长的快乐。





▲"爱着度"关系到角色和道具的获得。

新角色、新球场、新道具！

《携带版2》中除了大幅强化无线通信对战系统外，对于单机下的各项要素也进行了大幅增加。本作的可选择角色将一口气增加到20人，球场也将比前作再加一倍。除此之外，本作还将在前作庞大的道具数量上再进行大幅增加，届时，所有道具的数量将达到350件以上，绝对能让有收集嗜好的玩家大呼过瘾！

激增至20人的可选择角色数量！

▲在前作中10名角色的基础上，本作还将再增加10名新角色，目前他们都是谁，又都擅长什么方面的球技还是个谜……



道具数量大幅增加！

◀▼本作的球场将达到12个，这次的球场将以世界为舞台，收录多个世界最美风光下的球场。

达到前作两倍数量的球场！





▲玩过前作的玩家一定对前作的数量丰富的便装道具记忆犹新吧，本作中这些道具的数量将增加到350个之多，想要达成全收集可是一项大工程。

文 雷伊 美编 咕噜

Tales of Rebirth

PSP 重生传说
テイルズ オブ リバース
◆NBGI◆RPG◆预定2008年初◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定

《重生传说》是“《传说》系列”正统作中的第6款作品，于2004年底在PS2上发售。游戏讲述了人类与兽人两大种族之间的纷争，并且引入了全新的三线作战系统，带给了系列FANS耳目一新的感觉。近日NBGI宣布了这款作品的PSP版移植计划，这也是继《宿命传说2》之后第二款移植PSP平台的PS2《传说》作品，鉴于PSP版《宿命传说2》的超高移植度，我们有理由相信掌机版的《重生传说》不会比家用机版逊色。

系列第6作完全移植PSP!

温馨的2D画面



◀原作中的2D画面在PSP版中得到了完美再现，在“《传说》系列”日趋3D化的今天，这样纯2D的画面显得尤为难能可贵。



▶游戏刚开始时的一幕，当时的克莱尔被封闭在了冰柩之中。

画面完全16：9化，魄力满点！

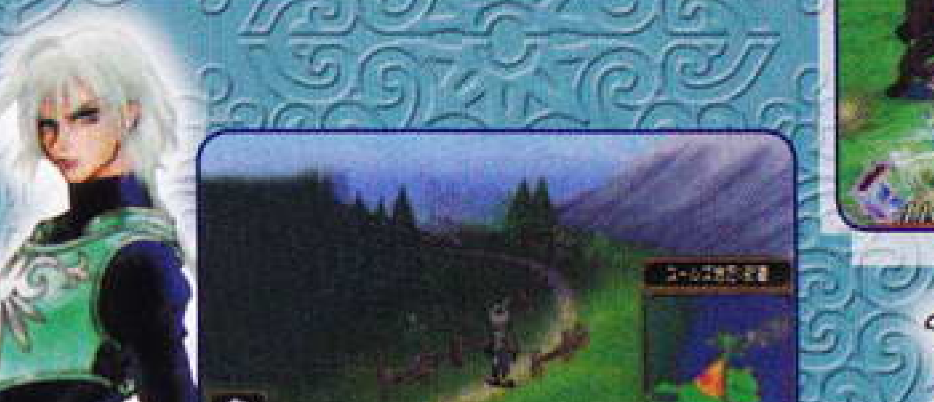
本作在画面上进行了完全16：9化，宽屏显示让游戏的视界变得更加宽广，在掌上通过PSP的大屏幕感受游戏中的华丽必杀技一定分外具有魄力。



▶在发动秘奥义时，更会插入全屏的特写画面，相当具有魄力。从目前公布的画面来看，本作中的秘奥义CUT IN和PS2版是一样的，并没有像PSP版的《宿命2》那样进行完全重制。



◀三线作战的战斗系统对RPG来说非常具有新意，该系统的导入使游戏的战斗更加具有战略性，玩家必须对必杀技的特性有着全面的理解和认识。



维格·伦格贝尔

CV：桧山修之

本作的主人公，年幼时失去了双亲，被过继到青梅竹马的克莱尔家中接受抚养。由于一年前发生的某起事件，他封闭了自己的内心。



克莱尔·贝奈特

CV：安田未央

本作的女主角，和维格一起长大的少女，对人非常温和，遇到困难时表现得十分坚强。由于被命运愚弄，她离开了自己的故乡。

NDS **魔法工厂2**
ルーンファクトリー2
◆MMV◆A・RPG◆预定2008年1月◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.63 P34/Vol.69 P23/Vol.71 P43

原定于今年年底发售的《魔法工厂2》延期到了明年1月，这不得不让人有些遗憾，但愿明年年初我们就能玩上这款融合了经营牧场以及探索冒险乐趣的游戏。作为《魔法工厂》的续作，本作似乎更加强调了主人公在小镇中所处的地位，以及需要尽力打造的良好人际关系等。同时，本作新加入了委托系统，游戏的乐趣将再度提升。

文 琉璃
美编 紫枫

Rune Factory 2
ルーンファクトリー

享受建设牧场、耕作农田、与人交流以及恋爱结婚的《魔法工厂2》，在前几次的报道中已经陆续为您介绍了本次故事所发生的美丽小镇阿尔瓦纳；主人公凯伊鲁即将开始经营牧场、探索迷宫、建设校园的新生活；以及那些围绕在凯伊鲁周围的个性镇民们。这次的报道我们将为您带来“如何打造和镇民间良好关系”的相关指南。

故事从两人的相会开始

在“必须要到这座小镇来”这样充满谜团的冲动驱使下，主人公凯伊鲁只身来到了诺拉德王国的边境小镇阿尔瓦纳。在这里他与少女玛娜相遇了，故事也就从此展开了。在玛娜的向导下，凯伊鲁在这里开始了自己的新生活。

主人公 **凯伊鲁**
不论遇上什么困难都能勇往直前，是个充满积极向上心态的青年，让人感觉很可靠。

女主人公 **玛娜**
活泼可爱的少女，把凯伊鲁当作哥哥一样仰慕和信赖。



▶在盛开的樱花树下，命运的相会……

全新的生活从这里开始!

与镇民们建立良好的人际关系

在阿尔瓦纳小镇中，居住着各种各样、性格各异的镇民们，其中还有很多作为新娘后补的少女们，想要获得她们的芳心，就必须努力增加与她们之间的好感度，当好感度达到MAX之后，主人公就有可能迎娶该位少女做自己的新娘。想要增加与少女的好感度除了每日与其对话、赠送礼物外，抓住机会在特殊的日子里触发“好感事件”也是非常重要的。



积极与少女们对话是增加好感度的捷径

▲▶在与少女们最初的见面一定要留下好印象！



▶少女们有各自喜欢的东西，通过赠送她们喜欢的东西来增加与她们之间的好感度吧。

新登场角色介绍

这次为大家介绍的是小镇中的“爸爸们”，这些“爸爸们”可都是小镇中的重要人物哦，有些说不定将来还会成为主人公凯伊鲁的岳父大人。



贝利切克斯·雷姆纳多·薇薇安吉

玛古斯和罗萨莉特的爸爸，是镇上的大富豪兼美食家。

布赖伊

阿尔瓦纳小镇的镇长，最近正为不良的儿子巴雷特苦恼不已。

达吉拉斯

玛娜的爸爸，最大的兴趣爱好就是锻炼身体。

安多鲁

杰克的爸爸，收留了留学中的塞西莉雅。

特别公布 女仆装版塞西莉雅



▲▶在大富豪贝利切克斯家打工的塞西莉雅，穿着女仆的服装，这好像是她与凯伊鲁的第一次会面。

和怪物同伴们之间也要保持良好关系

去迷宫探索时，如果装备上了名为“なかよしグローブ”的道具，就能将怪物收为同伴。有怪物作为同伴的话，探索之旅也会变得轻松起来。除此之外，在平时的农耕生活中它们也是凯伊鲁的好帮手。本作中，这些怪物们的智力会随着对主人公好感度而提高，最终成长为主人公的好帮手。

首先要前往迷宫冒险

◀参考地图找到蘑菇宝宝的栖息地，然后消灭周围的敌人，慢慢接近蘑菇宝宝。

怪物同伴后补 蘑菇宝宝

受到攻击也不能反抗

◀使用道具“なかよしグローブ”

▶得到好伙伴

出现心形标志，成功！

利用留言板来寻找工作

广场上的留言板

在阿尔瓦纳小镇广场的正中心，有一个书写着镇民们烦恼和需求的留言板，在这里，凯伊鲁能够接受镇民们的委托，为镇民们排忧解难。同时，在这里还能触发与后补新娘们共度的特殊事件哦。留言板上的内容会根据游戏发展而增加，在农作与冒险之余的闲暇时刻不妨来这里看看吧。

▲在小镇中央的广场上有一个留言版，镇民们的烦恼和委托都会写在上面。

了解小镇居民的烦恼与需求



▲在玛娜的指导下了解了留言板的用途，之后便可接受委托。



▲在留言板上看到了玛娜的委托，需要人帮忙把将“金刚花”送到罗萨莉特，并会给予10G的报酬。

了解委托详情

◀接受了委托后，如果有不明白的地方可以找委托人谈谈，了解委托的详情。

▼来到罗萨莉特家，将玛娜委托的物品交给她就可以轻松完成任务！

完成委托！



文 雷伊
美编 澄香

NDS 最终幻想IV

ファイナルファンタジーIV

◆Square Enix/Matrix◆RPG◆预定2007年12月20日◆日版
◆1人◆容量未定◆5980日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.65 P38/Vol.71 P50



今年11、12月NDS平台可谓好戏不断，国民RPG大作《勇者斗恶龙IV》刚刚确定了将于11月22日发售，另一款不可忽略的RPG大作《最终幻想IV》也将紧接着于12月与玩家们见面。通过我们之前的报道，相信不少玩家已经了解到了这款重制版《FF IV》的Power Up程度，下面我们就再来看看这款作品的最新情报，让大家对游戏的崭新面貌有进一步的了解。

FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

新要素 特殊能力继承系统

每位角色拥有各自特殊的技能是《FF IV》的特色之一，在战斗时，这些技能会作为每位角色独有的专门指令由玩家来选择从而发挥效果。而本作中的重要新要素之一"特殊能力继承系统"，就是让角色们去继承离队同伴的特殊能力的一种系统。也就是说，可以让留在队伍中的角色去学习离队同伴的特殊能力。这样一来，原本相对比较固定的战斗模式就可以衍生出众多丰富的打法，让战斗变得更加值得研究。



▲与《FF II》一样，《FF IV》中也有很多生离死别的场面，让人过目不忘。



▲基尔巴特在战斗中受了重伤，无法再继续作战，他的独有技能"咏唱"（うたう）将由同伴来继承。





▶▲个人独有技能让《FF IV》中的角色们充满个性，不过在重制版中，这些技能将不再是某个人的专利。

▼游戏中的双子法师由于石化无法战斗，他们的合体技能由罗莎和莉迪娅来继承，战斗中可以发动协力魔法。









◀▲主人公赛西尔继承了基尔巴特的能力，以后他将可以自如运用"咏唱"技能。



千锤百炼的肉体

杨·方·雷登 Yang Fang Leiden

用千锤百炼的躯体来进行战斗的武僧，统帅着法布尔王国的武僧兵团。对于国家和国王忠心耿耿，为了保卫国家做好了随时牺牲性命的觉悟。不过出人意料的是，这样的一位热血男儿竟是个"妻管严"。

◀▲游戏中的杨是一位血气方刚的武术家，外表看起来粗枝大叶的他对妻子却格外体贴。

新角色 波奇卡

一身纯白、系着红色领结的波奇卡是NDS版《FF IV》中的新角色。他们自称是所有召唤兽的素体，在游戏中的作用不容小觑，不仅会加入到战斗中，玩家还可以变更他们的一些设定。

▶在波奇卡的项目中发现了"对战"选项，难道培育波奇卡并与其他玩家对战也是本作的要素之一？

◀看到画面右下方的小东西了吗？他就是波奇卡。

莉迪娅 Rydia

被幻兽宠爱的少女

与母亲一起隐居在召唤兽之村"米斯特"的少女，能够自由召唤出幻兽来进行战斗。虽然不太擅长与人交流，但是对人很诚恳。这里公布的CG造型应该是她成年以后的形象。

▼▶召唤魔法不仅威力巨大，在视觉效果上也不是一般的魔法可以比拟的。本作中的召唤魔法经过了全部重制，效果震撼人心。

召唤画面魄力惊人

◀▲莉迪娅的召唤能力是战斗中不可或缺的重要力量。



文 宇轩 美编 紫枫

NDS 忍者龙剑传 龙剑
ニンジャガイデン ドラゴンソード
◆Tecmo◆ACT◆预定2007年◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.62 P47

《忍者龙剑传 龙剑》终于在近日公布了更多令人期待的消息。除了先前报导过的需要将主机竖过来玩的创意之外，游戏还将全程只使用触控笔进行操作。这个号称挑战动作游戏极限的系列，到底会在NDS掌机上有什么出色的表现呢？让我们一起来看一看吧。

女主人公确定！

本作的女主角确定为在隼之里修行的女忍者——红叶。虽然她的忍术完全无法与隼龙相提并论，但是剑术天赋却是得天独厚的。虽然出生在人情冷漠的忍者之里，但是红叶却特别喜欢鲜花，而且据说她还有一位姐妹，难道也是游戏中的关键人物？

红叶

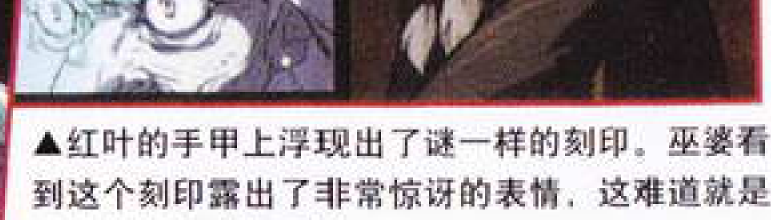
囚禁红叶的巫婆

▼地蜘蛛一族的诅咒师，也正是她率领一行人绑架了红叶。



魔刀黑龙丸是用传说中让世界陷入黑暗笼罩的魔兽——暗黑龙的骸骨打造的。《忍者龙剑传》讲述的就是这把魔刀被恶人夺走，并利用它让世界再次走向灭亡的故事。而我们故事的主人公隼龙成功阻止了这场阴谋，并将黑龙剑重新封印。但是邪恶的地蜘蛛一族并没有放弃他们的计划，偷偷地袭击了红叶。地蜘蛛一族绑架红叶的目的倒地是什么呢？

▲红叶的手甲上浮现出了谜一样的刻印。巫婆看到这个刻印露出了非常惊讶的表情，这难道就是它们绑架红叶的目的？



▼跪地祈祷的巫婆和地蜘蛛一族。他们面前的魔石正发出耀眼的光芒。



地下遗迹觉醒的魔神

比隼龙大数十倍的BOSS。他原本沉睡在地下遗迹中，但因为不知名的原因对隼龙发起了攻击。到底是谁令它觉醒了呢？



▲只能看见上半身的身体，他的下半身站在深渊的谷底。只有攻击胸口的弱点才能对他造成伤害。

主人公 隼龙

封印魔刀黑龙丸的龙之一族末裔，同时也是隼之里保管龙剑的年轻忍者。他曾经靠一人的力量将数倍的敌人全部消灭。

精彩的BOSS战

强大的魔神击倒！

爽快的连击感！



◀只要使用触控笔划动右侧的触控屏，隼龙就会做出各种各样的连击动作，其中包括著名的饭纲落。

饭纲落！

僧院苏醒的魔神

▶原本应该崩坏的僧院再次出现，在僧院深处等待着隼龙的是一个巨大的独眼魔神，他粗壮的手臂可以轻易地破坏隼龙的防御。

马里奥聚会DS

文 宇轩　美编 紫枫

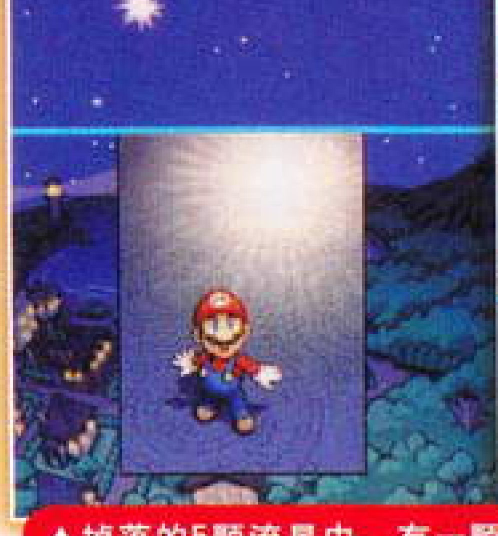
最适合聚会上多人娱乐的游戏系列——《马里奥聚会》登陆NDS。这个系列上一次出现在掌机上还是在GBA时代。现如今新作《马里奥聚会DS》一定能够给我们带来更多的惊喜。

NDS　马里奥聚会DS
マリオパーティDS
◆Nintendo◆TAB◆预定2007年11月8日◆日版
◆1～4人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定

STORY

一天，有5颗美丽的流星掉落在蘑菇王国的土地上。第二天，马里奥以及他的伙伴们都收到了库巴发来的招待状，邀请他们去库巴城做客。谁知道库巴摆了一桌“鸿门宴”，用一把不可思议的魔杖将众人缩小，并丢到了遥远的小镇上。小马里奥和他的伙伴们又要开始新的冒险了。





▲掉落的5颗流星中，有一颗变成了“星光杖”，掉落在马里奥面前。这也是库巴广发“招待状”的原因吧。



库巴的奇怪招待状

◀不可思议的“星光杖”将众人变成了小不点，并抛到了一个遥远的小镇上。

将“星光杖”夺回来！

▲▶库巴趁众人不注意，将“星光杖”抢了过来。

◀库巴城里面装修豪华，还有丰盛的美食。

收录MINI游戏介绍

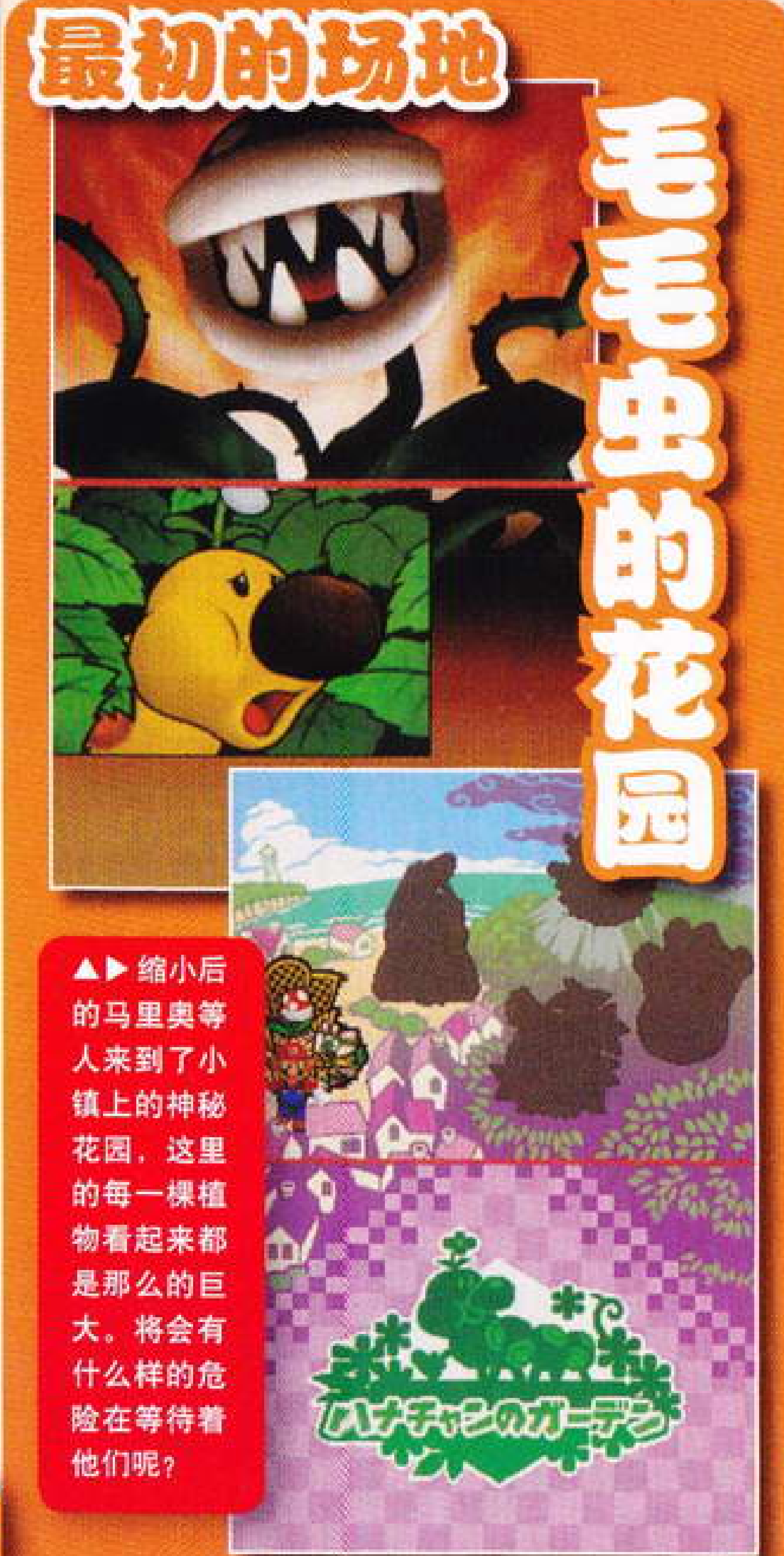
“《马里奥聚会》系列”的特色便是拥有诸多精致有趣的小游戏。迷你游戏的对战方式和系列传统一样，分为“2对2”、“1对3”和“分头对抗”3种。这里抢先公布3个小游戏的玩法，让你和你的朋友们能够提前做好准备。

极速滑板



操纵角色们从高处极速滑下，途中有许多急转弯和跳台。

最初的场地 毛毛虫的花园



▲▶缩小后的马里奥等人来到了小镇上的神秘花园，这里的每一棵植物看起来都是那么的巨大。将会有什么样的危险在等待着他们呢？

艰难的冒险即将开始

双人赛车



两人一组的小游戏，需要和队友分别控制赛车的左轮和右轮，根据赛道转动下屏才能顺利地前进。

吹蜡烛



分头对抗的小游戏，利用NDS的麦克风将挡路的蜡烛吹灭，从而前进至终点。

レイトン教授と悪魔の箱

文 雷伊　美编 紫枫



NDS　雷顿教授与恶魔之箱
レイトン教授と悪魔の箱
◆Level-5◆AVG◆预定2007年11月29日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
相关报道 Vol.59 P17 / Vol.72 P40

有着丰富谜题的《雷顿教授与恶魔之箱》又有新情报公布。这次我们将为大家介绍的是雷顿和卢克在特快列车摩伦特利上发生的部分剧情以及一些新登场的角色，在疾驰的列车上有什么奇人怪事在等待着雷顿呢？让我们一起来看一下吧。

谜一般的乘客们

在豪华的特快列车上云集了来自四面八方的乘客，这些乘客们可都不是一个个长着大众脸的泛泛之辈，可以说个个都是个性中人。他们会帮助雷顿还是给雷顿添麻烦？他们身上又会隐藏着什么秘密呢？



▶这位乘务员看上去似乎不太稳重，他的工作能让人放心吗？





声优：安田显
在日剧和电影方面非常活跃的个性派男演员，曾经和雷顿的声优大泉洋有过长期合作，在本作中他们将再次碰头。

摩伦特利特快列车的乘务员，身上穿着与这个时代不太相符的摇滚风格服装。

帕波拉奇

65岁的大富豪，从他说话的强硬态度来看，实在无法让人将他和正派商人联系在一起。

なんだ、この料理は！

■在餐车用餐的帕波拉奇因为食物不合胃口而对厨师大发雷霆，这可不是英国绅士该有的风范哦。

猜谜婆婆再登场

猜谜婆婆是在前作中就已经出现的人物。如果不慎在游戏中错过了什么谜题，那么只要到猜谜婆婆那里就可以得到再度解谜的机会。在本作中，猜谜婆婆仍将登场并为玩家们提供方便。



▲相比前作，猜谜婆婆的说话语气一点都没有变。

消失的孩子

雷顿教授为了调查安德鲁博士的死因，在列车上询问乘客们以寻找线索。在询问过程中，他们发现了一位焦急的女性。这个名叫萝丝夫人的妇女似乎找不到自己的孩子了。无奈的雷顿和卢克只好暂时搁下博士事件的调查，帮助萝丝夫人寻找孩子。但奇怪的是，就算他们再怎么努力去找，也没有找到孩子的身影……

萝丝夫人

有着肥胖身躯，一身珠光宝气的中年妇女，看起来似乎很有钱。

レイトン
チェルミー警部、もう少しで
ぼうやが見つかりそうなのです。

▲疾驰的列车可以说是一个封闭的密室，但孩子无论如何都找不到，事情似乎没想象的那么简单。

▼为了调查孩子失踪事件，大刑警切尔米也出动了。



声优：SALYU



萝丝夫人的声优就是本作主题歌的演唱者Salyu，这次是她第一次挑战声优一职，让我们期待她的表现吧。

神秘少女现身

雷顿和卢克并没有放弃寻找孩子，就在他们对列车进行地毯式的搜索时，发现了一位神秘的少女。少女带着头巾和墨镜，似乎不想让人知道她的真实身分。不过就算她再怎么想掩饰，只要玩过前作的玩家肯定一眼就能认出她是谁了吧。



◀少女似乎刻意想避开雷顿，一看到他就慌张离去了。

突然出现在雷顿面前的少女，看起来似乎很不愿意让雷顿等人知道自己的身分。



新谜题抢先看

ナゾ006　30/30ピカラット　ひらめきコイン：10
おいしそうなナゾをやってみよう。
左のお皿にのったパンケーキをすべて、
右のお皿に移してほしい。
以下のルールをまもること。
・1度に1枚ずつ動かす。
・皿に置かれているパンケーキより大
きなパンケーキは上にのせられない。

まんなかの皿も使って、パンケーキは
何度でも移動させてよい。



蛋糕之谜

把左边盘子中的蛋糕都移到右边的盘子中，移动时要遵守以下规则：1、每次只能移动一个；新放上去的面包不能比右边盘子里的更大。请问一共需要移动几次。

文 琉璃 美编 紫枫

NDS 雷电十一人

イナズマ イレブン

◆Level-5◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆容量未定◆价格未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.72 P34

イナズマイレブン®

上辑的口袋光环中为大家收录了本作的官方宣传影像，2D动画中少年们在球场的拼搏精神，让人看到热血沸腾！这样一款另类的RPG作品，从各方面都透露着LEVEL-5对游戏的独特制作理念。喜欢LEVEL-5以及热血少年足球的玩家们一定不要错过本作。



新角色、新系统全面公开！

融入了RPG要素的足球游戏将是怎样另类的一款作品？由LEVEL-5精心打造、即将于今年冬季发售的《雷电十一人》就将为我们揭晓这个答案！玩家将随同主人公圆堂守一起引领雷门中学的十一人队伍登上胜利的舞台。本回的报道将继续为您介绍圆堂值得信赖的伙伴们，以及来自足球名校帝国学院的强大对手们。同时，还将为您解析本作刚刚公布的比赛系统以及在RPG模式下的游戏画面。

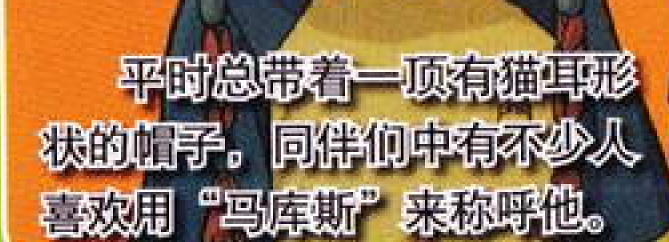


冒失的勤奋先生
栗松铁平
鼻子上总是贴着一块创口贴的少年，虽然平时总是给人冒失的感觉，但是训练起来却很勤奋。

校长之女
雷门夏未
作为全校女生的统领，对于弱小的足球队她总是嗤之以鼻。

备受期待的卷毛
宍户佐吉
虽然他那头卷发连眼睛都遮住了，但却丝毫不会影响到他在球场上的出色表现。

球场的迅雷
松野空介



平时总带着一顶有猫耳形状的帽子，同伴们中有不少人喜欢用“马库斯”来称呼他。

来自雷门中学值得信赖的同伴们



掌握华丽的过人技巧，成为带球突破达人

本作中，玩家可以充分利用NDS的触摸屏功能，使用点击输入指令来进行华丽的过人操作，这里要为大家解析的是比赛中的“冲刺”和“突破”技能。需要冲刺的时候，用触控笔点击己方角色，然后再为其指出冲刺的方向，角色就会按照之前的指令开始冲刺，并且有同伴的援护下，该名角色还能在冲刺途中抢球并加速。突破技能发动时，需要玩家连续点击带球的角色，然后在后方己方角色的配合下组合出华丽的球技，突破过人。



◀ 利用触控笔输入指令来追击敌方带球的队员。

▶ 在前有堵截、后有追兵的情况下和队友配合带球突破。





疾风的阻击手
佐久间次郎

与司令官鬼道有人一同率领强大的帝国学院征战各处的少年，实力不容小觑。

帝国贵公子
原田幸次郎

担当守卫帝国学院足球大门的优秀门员，由他把守的球门有着“绝对无法突破的领域”的美称。



来自地狱的骷髅头
大野伝助

拥有超越一般中学生的巨大体型的少年，能够封锁对手各方位的强力进攻。



▲发动"燃烧时段"之后，己方球员们能够获得各种各样的能力加成。

利用"燃烧时段"来发动强力攻击

刚刚公布的比赛新系统"燃烧时段"能够让玩家控制的己方角色中的三名队员在限定时段内获得能力上的提升，同时还能够发动更强力的必杀技。

"燃烧时段"发动之前

"燃烧时段"发动之后



▲上屏的画面中会显示"燃烧时段"的剩余时间。



◀在普通时段里利用队员单人普通必杀将球传到一个好位置。

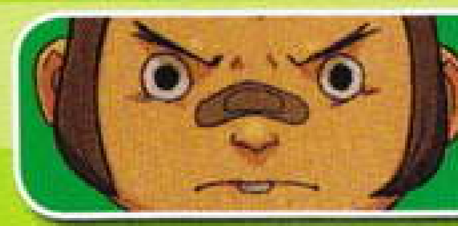
▶队员之间的必杀也就变为了更为强力的雷电必杀！



▲风丸一太郎的突破、传球必杀"单人冲刺"！



▲豪炎寺与圆堂的强力合体必杀"雷电1号"！



寻找强力伙伴！

在游戏的RPG部分里，玩家要在球场外寻找强力的球员加盟自己的球队。校园自然是首选的位置，在这里多转转就会发现不少对足球有独到见解、且拥有足球天赋的同学，这时就不要犹豫了，速速将他们收入队中吧。除此之外，还能通过搜索在校园中触发不少事件。

在校园外会发生什么？



▶在校园外传来训练的口号声，前往调查就会发生事件。

▲在栗松与圆堂的对话中可知，本作中似乎还可以前往商店街购买道具。

在广阔的校园内来回寻找



▲由于雷门中学的校园非常的宽广，所以有时候会给人"探险"的感觉。

寻找练习的对手



▲与人对话是RPG的基本，会触发某些事件。

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.12

随着PSP—2000的正式发售，PSP软件业跟着热闹起来。PSP—2000的全面破解也让PSP价格水涨船高，甚至还发生了缺货现象。照此情形，PSP—2000将会顺利取代PSP—1000，并掀起一股换机热潮。下面先看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解

PSP 游戏破解继续

PSP游戏DUMP在最近半个月趋于冷淡。被成功DUMP出来的游戏包括《R-TYPE 战略版》、《游戏王对战怪兽GX 双重战力2》。Irem出品的《R-TYPE 战略版》手感还不错，正在玩《危机之源 最终幻想VII》的朋友闲暇期间可以换换口味。



3.71 M33发布

9月23日，M33小组正式宣布3.71 M33自制固件已经开发完成。M33小组经过投票，其中3票反对2票赞成发布3.71 M33自制固件，最终M33小组决定暂缓发布。影响M33小组决策的主要原因还是源代码被盗事件。然而，正当网友们望眼欲穿的时候，仅仅时隔一天，3.71 M33却出现在网络上。3.71 M33拥有索尼官方3.71系统的所有功能，无论是PSP—2000还是PSP—1000都能够刷机升级。但PSP—1000用户要注意，新固件不支持1.50核心，原有的部分软件和插件都不能正常使用。M33小组表示可能最近还会发布支持1.50核心的3.71 M33以供旧版PSP使用，而新版PSP则与1.50核心无缘了。

至于为什么M33会突然改变主意发布3.71 M33呢？这我们不得而知。但很快有朋友从3.71 M33软件包内含的Readme中发现了更为惊人的消息。Readme文件中清楚地写道"3.71 M33 by M33=Dark_AleX"，这意味着所谓的M33小组其实并不存在，M33小组就是Dark AleX，而小组成员的投票自然也是没有的事情。如果M33自制固件真是Dark AleX制作，这恰好能够解释为什么M33和OE之间有着众多相似之处。Dark AleX将自己化身为M33自然是为了躲避索尼，但为何这次又从幕后走向台前，揭示自己的身分呢？这一切的一切，相信只有Dark AleX自己才知道答案。

模拟器

PSPMSX 新版推出



PSP上的老式计算机模拟器PSPMSX于9月22日推出V1.2版。新版加入了帧率显示，支持iso8859-1字体文件，存档会显示缩略图，只能在222Mhz CPU频率下运行，改善了运行速度，大部分游戏能以高于60Fps的速度运行，采用了全新的速度限制功能。

用PSP玩PS双打游戏



索尼官方的PS模拟器已经趋于完美，但还有一个小小的遗憾，那就是不支持双人游戏。PSP有无线联网功能，能不能通过无线网络，让两台PSP玩PS双打游戏呢？AhMan表示正在开发可以联网的PS模拟器，而且目前进度非常顺利。AhMan在Youtube上发布了一段视频，从视频上我们可以看到两台PSP正在进行《街霸方块》的对决。相信不用过很久，大家就能实现这个小小的愿望了。视频地址为http://www.youtube.com/watch?v=86szS-wXcl0，有兴趣的朋友可以看看。

NeoPop PSP 新版发布

PSP上的NGP掌机模拟器NeoPop PSP于9月18日推出V0.71.1版。新版提升了模拟速度，写入内存更安全，修复了《酷吉姆》的音乐错误，改善了《卡片战士》的模拟效果。游戏中，同时按L、R键能调出系统菜单。NeoPop PSP能运行不少NGP游戏，可以模拟声音，但速度缓慢。

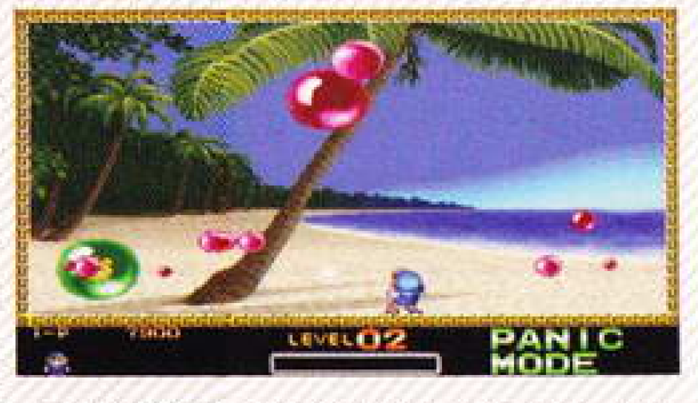


PSP2600 新版公开

PSP用Atari 2600模拟器PSP2600于9月16日发布V1.0.6版。新版支持3.0以上版本的自定义固件，能够运行于PSP-2000，在过渡画面加入简单介绍信息，文本显示支持iso8859-1字体，修复了文本请求方面的错误。



MAME GP2X 新版推出



PSP上的多街机模拟器MAME GP2X于9月下旬推出V4.7版。新版基于GP2X MAME4All V4.6、V4.7进行二次开发，游戏能够以高于320象素的分辨率运行，可以将CPU频率在166Mhz至333Mhz之间调节，能够保存游戏存档，采用新图形界面，支持换肤功能。

自制软件



PSPIRC 新版公开

PSP上的IRC聊天软件PSPIRC于9月12日推出V1.0.6版。新版在虚拟键盘中加入了iso8859-1字符，修正了INI配置文件中UTF8编码方面的错误，法文字符的键盘映射从ALT 1 移动到ALT。

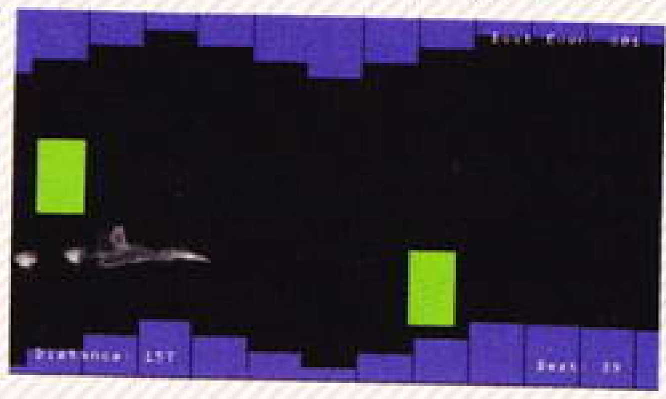
PPA 新版推出

PSP用国产视频播放软件PPA于9月25日发布适应M33 3.71固件的3.xx固件专用版。新版中通过对3.71固件中PRX文件的反汇编，使PPA可以重新使用和1.00、1.50版固件一致的方法处理48K音频。FW3XX新版支持界面进入待机，也能够在播放时进入待机。开发小组表示，今后将不会再对FW100、FW150版进行大幅度的功能扩展，重心将放到FW3XX版的开发上。

同人游戏

《Helicoper》新版公开

PSP上的飞行游戏《Helicoper》于9月16日发布V2版。新版能选择不同的飞机，支持MP3音乐，可以保存最高分数。



《Helicoper》的规则很简单，我们要操纵飞机在岩洞中飞行，如果撞到岩壁飞机坠毁则游戏结束。游戏开始，用方向键的左、右选择飞机类型，用方向键的上、下选择难度，按×键开始游戏。游戏中，按×键、○键或方向键的上将飞机拉上飞行。作者计划在后续版本中加入更多障碍物，让岩壁变得更为光滑。

《Super Mini Yoshi》新版推出

PSP上的动作游戏《Super Mini Yoshi》于9月中旬推出V3版。



游戏是以《Super Mini Mario》为基础制作，声音采用了《新耀西岛》的背景音乐，共有10个关卡，加入了秘密通道，玩家可以收集蛋来赚取分数。

软件学院

PSP 主题随意换

文 寰仔

凭借强大的机能，PSP系统的界面也是相当的华丽，而在黑客们成功破解了PSP固件芯片后，用自己制作个性化主题来为小P美容也成了一股潮流。虽然官方在3.70版固件中也加入了主题更换的功能，但与黑客们修改固件的自定义主题相比，不但更改的幅度小，而且只能下载官网上发布的主题，无疑大大限制了广大小P爱好者们无限的创意。而采用刷新固件的方式也存在着一个严重的局限性，因为在刷新固件自定义主题时一不小心就会使PSP变砖，这其中的危险性也让许多不精通PSP软件的玩家望而却步。现在有了这款由国内R.P.G小组制作的SCEP-FirmwareMenu的插件，你就再也不用怕了。SFM是一款功能强大的PSP界面插件，它融合了R.P.G小组之前制作的数款插件的功能，包括了PSP亮度百分数调节、CPU主频步进调节、滑杆/方向键功能互换、闹钟、主题更换、重启、关机以及睡眠状态切换。其中最为强大的就是主题更换功能了，它由原来的CXMB主题更换插件进化而来，不但可以像原来那样无需刷机、直接使用记忆棒上的主题，而且支持多主题切换，让你的PSP界面更加华丽。目前SFM只适用于3.52 M33-4以下版本的自制固件，下面我们就一起来看看它的使用吧！



软件名称：SCEP-FirmwareMenu
最新版本：V1.0
软件作者：R.P.G小组
相关网站：http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=176468&extra=page%3D1

1

在网上下载SCEP－FirmwareMenu，解压缩后会获得SCEP和seplugins两个文件夹，将这两个文件夹拷贝到记忆棒根目录下即可。

2



按R键开机进入自制固件的修复菜单后，在“Plugins”选项卡中将SCEPGE.prx[VSH]和SCEP－FirmwareMenu.prx[VSH]两项按×键激活到“Enabled”状态。

3



在网上下载适合你的自制固件版本的主题包。在记忆棒的PSP文件夹下创建THEME文件夹，并按照01、02、03……的顺序创建主题文件夹，将下载的主题文件分别解压到这些文件夹下。

4



进入PSP主界面，按下L+R键就能叫出软件界面了。

5

选择第一项“Brightness”按×键进入后是调整亮度，程序允许玩家通过左右键按照百分度逐级调整屏幕亮度。调整完后按○键返回上一级。







选择第二项“CPU Speed”是调整CPU主频，按左右键可以逐级调整CPU频率。

7



第三项“Ctrl Hack”用来切换方向键和滑杆，选择“Enable Analog”按×键确定后则可以在PSP主界面下使用滑杆进行操作，同时方向键也依旧有效。选择“D-Pad<->Analog”按×键确定后则交换方向键与滑杆的功能，第一项“Disable”则是返回PSP默认状态。

8



第四项“Alarm”中可以设置闹钟，选择“Setup”可以设定闹钟开启的时间。

9

第五项“Themes”中则是切换PSP主题，如果已经按照第3步正确放置了主题包，那么这里就能浏览到数字标题的主题文件。选择后按×键确定，那么下次重新载入XMB界面时（重新启动PSP或是从游戏中退出都会重新载入XMB界面），选择的主题将会被加载。另外“Random”一项则是在每次重新载入XMB界面时随机加载拷贝在记忆棒中的主题包，让你每次打开PSP都有不同的主题界面。如果主题包与自制固件版本冲突导致系统无法正常开启，那么可以按照第2步禁用插件后正常开启PSP，然后删除有问题的主题包即可。



10



最后三项“Reboot”、“Power off”和“Sleep”分别是重启、关机和休眠，用起来也非常方便。

目前SFM还无法在3.71 M33上使用，不能不说是一个遗憾。不过相信R.P.G小组很快就会推出针对3.71 M33的新版本啦。









朋友买的PSP-2000却被其当成了便携MP4。下班一回宿舍，就将PSP接到电视上看大片。PSP的色差线原装的要200多元，作为必备配件之一，这个价格着实不能让人满意，希望国内厂商尽快推出组装产品。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://www.tg777.com/Software.asp?id=4309。

近期PSP破解综述

文 寰仔
编 米格

随着新版PSP—2000的上市，玩家中又掀起了一股新的PSP购机风潮，而Sony也没有闲着，恰到好处地发布了同时适用于PSP—1000和PSP—2000的3.71新版固件，新固件加入了许多不错的功能，像是在听歌的同时浏览图片、官方主题更换、视频分段浏览。新版固件一出，黑客们自然也没闲着，很快3.71 M33自制固件就正式发布，在保留新版固件所有功能的基础上加入了ISO使用等功能，玩家们当然不会错过了。不过刷机后却发现，由于没有了1.50核心，新的自制固件对软件、插件的兼容性非常差，许多软件都无法运行。下面我们就来为大家介绍一下有关3.71 M33自制固件能够使用的软件吧！

3.71 M33自制固件使用说明

官方3.71发布不久后，M33小组就发布了3.71 M33自制固件，并且在软件安装说明中写着"M33=Dark Alex"的话语。难怪M33小组能够将自制系统做得和OE那么像，原来本就出自同一人之手。再说这3.71 M33自制固件吧，由于同时要兼容新版PSP—2000和旧版PSP—1000，所以就取消了自制固件一贯支持的1.50固件核心（由于PSP—2000的硬件无法兼容老的1.50版固件），这就直接导致升级了3.71 M33自制固件后，许多旧的自制软件、自制固件插件无法运行。虽然Dark Alex允诺将会在不久后推出旧版PSP的1.50程序核心补丁，但这一功能却依旧与新版PSP无缘。一些软件、插件随后发布了采用3.xx固件核心编译的新版本，但也许你急需使用的软件正好就不在更新行列之中。而这次我们要介绍的内容就是如何让你的3.71自制固件运行更多的自制软件。3.71 M33在安装上与之前版本相比变化比较大，首先我们还是来看看它的详细安装过程吧。

安装说明

第一步： 在升级固件前，首先要确保你的PSP已经更新了最新版本的M33自制固件，旧版PSP—1000必须已经安装了3.52 M33—3或3.52 M33—4版，在这之前的M33自制固件因为有漏洞影响，都无法完成升级过程，而新版PSP则必须先刷3.60 M33自制固件，升级方法可以参见前几辑《掌机王SP》。因为3.71 M33升级补丁只能在3.xx内核下运行，而且由于借用了官方固件升级程序，所以必须放置在记忆棒PSP\GAME文件夹中，所以如果你使用的是旧版PSP，在升级前还必须将PSP\GAME文件夹的运行模式改为3.52核心，方法是开机时按住R键不松进入自制固件修复菜单，将里面的"Configuration"→"Game forder homebrew"一项设定为"3.52 Kernel"（按×键即可修改）。

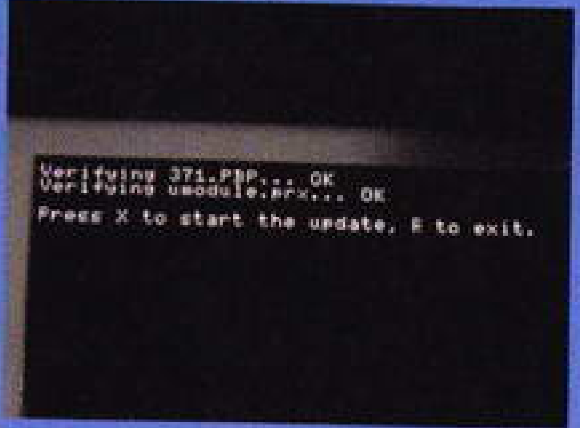
第二步： 下载3.71 M33自制固件安装程序，解压后复制UPDATE文件夹到PSP\GAME下（注意这里的UPDATE文件夹名称一定要全大

写），然后下载官方3.71升级包，将解压获得的Eboot.pbp更名为3.71.pbp后，放置到刚刚拷贝的PSP\GAME\UPDATE文件夹下，最终确保该目录下文件结构如上图，包含371.PBP、EBOOT.PBP和umodule.prx三个文件。使用我们提供的傻瓜包则直接解压到PSP\GAME下即可，里面已经包含了所需的3个文件。



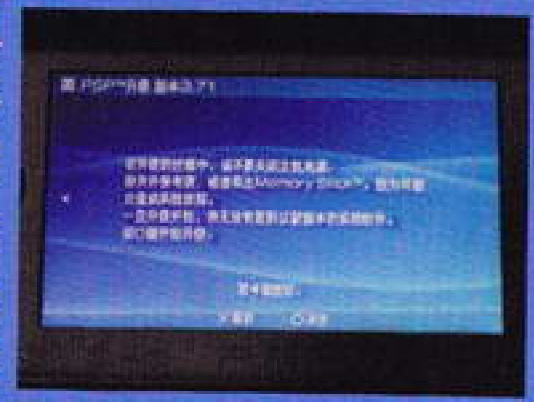
第三步：在确认PSP有78%以上的电量后，在PSP主界面的"游戏"→"Memory Stick"菜单下运行有M33标志的"PSP升级 版本3.71"程序。



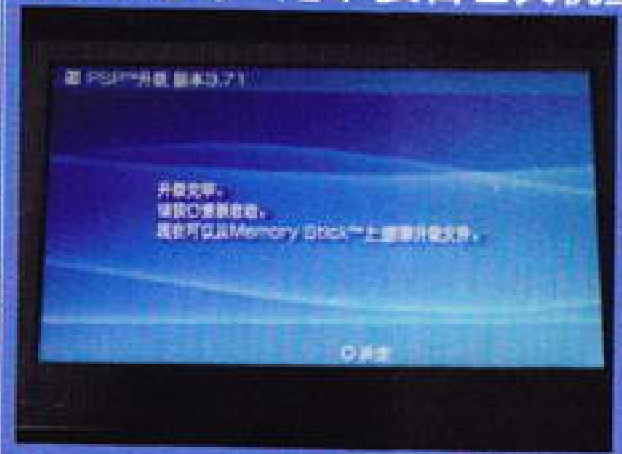


第四步：启动后程序会自动解密3.71官方固件升级包并进行修改，修改完成后按×键就将开始固件升级过程。如果你有idstorage错误，程序会提示是否修补，修补后自动继续升级过程。

第五步：进入官方固件升级界面（不过是使用修改后的官方固件升级界面升级到自制固件），按照提示点"开始"→"接受"后进入升级过程。



第六步：升级过程完成后，会提示你重启PSP，这时一定不要自己关机重启！请严格按照界面提示按下操作键重启，否则你的机器可能直接变砖头！



第七步：现在再来看看你的固件版本，是不是已经变成3.71 M33了呢？



使用说明

3.71 M33自制固件支持所有官方固件提供的功能。首先，在系统界面的"音乐"菜单中选择歌曲播放后，按HOME键回到主界面，再次选择"照片"菜单浏览图片，音乐将不会中止，而是依旧在后台播放，这样我们就可以利用PSP固件一边听歌一边看漫画啦。其次，自制固件同样能够使用新版固件提供的主题包，在官网下载.ptf格式主题包后，放置到记忆棒PSP\THEME文件夹下，就可以在"设定"→"主题设定"→"主题"中选择下载的主题了。





另外，新版固件还提供了视频分段预览的功能，在系统界面"视频影像"→"Memory Stick"菜单中选择记忆棒上的MP4视频播放后，按下方块键就会进入"片断搜索"功能，像使用DVD一样浏览影片各时间段的预览图并选择播放，非常方便。新版固件中随时都会有按键操作提醒，界面更加华丽，看起来也更人性化。



3.71 M33当然也继承了除1.50软件启动内核以外的所有3.52 M33-4和3.60 M33自

制固件的功能。游戏ISO依旧拷贝到记忆棒ISO文件夹中即可运行，支持M33免引导等功能，可以在M33 VSH MENU中随意切换。不过M33 VSH MENU的激活热键由原来的HOME键改为SELECT键，修改热键的原因是为了避免与官方3.71固件提供的听歌同时浏览图片功能冲突。插件挂载依旧是在记忆棒的SEPLUGINS文件夹中，将.prx格式插件拷贝到里面之后，通过编写vsh.txt、game.txt、game150.txt和pops.txt来分别为系统界面、游戏、自制软件和PS模拟器挂载各种插件。但由于没有1.50内核，因此许多旧插件和自制软件都无法运行。下面我们就来对新版PSP如何运行自制软件进行一个简单的介绍。

自制软件使用说明 PSP

由于目前使用的大量自制软件都采用1.50固件内核编译，因此对于没有1.50内核的3.71自制固件而言，许多自制软件都将被拒之门外，启动后会弹出各种错误而导致无法运行。解决的途径有两条，一条就是软件作者根据3.71内核重新编译自制软件，让其彻底支持3.71 M33；另一条则是使用2.71内核编写的自制软件，由于2.71内核与3.71内核比较接近，所以许多软件依旧能够正常运行；最后一条则是通过使用eLoader模拟1.50内核，从而实现某些软件的运行。而对于自制固件内核升级导致插件不正常的现象，就只有等软件作者重新编译了。如果你的小P升级新固件后无法开启，很有可能就是因为旧版插件造成的，按R键进入修复界面后将Plugins里面的插件全部禁用就OK了（禁用方法是按×键将其状态设置为Disa-bled）。下面我们就来对自制软件的使用方法一一进行介绍。



新编译软件

目前，专门为3.71 M33编译的软件和一部分老软件经测试可以在3.71 M33上运行，其中包括了看片软件PPA、读书软件eReader、超任模拟器snes9xTYL、N64模拟器Daedalus PSP R12、GBA模拟器GBSP Kai v3.1 Test18、多功能模拟器MasterBoy v2.02、FC模拟器NesterJ v1.11、GBC模拟器RIN v1.32 RM以及Atari模拟器PSP2600和PSP7800都已经有了针对3.xx内核的全新编译版，下载后解压到PSP\GAME文件夹下即可运行。而截图插件Screenshot、修改插件CWCheat也发布了3.xx版，解压到记忆棒SEPLUGINS文件夹后，按照正常挂载方法挂载后就能使用。而CWCheat的3.xx版使用前还需要先安装CWCheat 0.1.9 Rev.E版后，再用新版本替换已安装的文件即可。



2.71兼容软件

不知大家是否还记得2.71 HEN？当年2.71固件运行DevHook、在不降级条件下运行ISO可就靠它了。而当时也有不少软件针对2.71 HEN编译了专门的版本，这些软件实际上就是采用

了2.71内核编译的。而由于3.71内核与2.71内核的接近性，因此为2.71 HEN编译的软件大多都能在3.71 M33上运行。这些软件有读书软件eReader v1.6 for 2.xx、PDF阅读软件Bookr v0.71 for 2.71和GBA模拟器GPSP v0.9 HEND等。还有许多软件笔者并未测试，不过只要是针对2.71、HEN编译的软件一般在3.71上运行问题都不大。

eLoader模拟运行

不知道大家是否还记得Fanjita制作的eLoader这款软件？它的功能最早就是在1.50固件上运行1.00固件的自制程序，而在HEN推出后，它就专门用来在高版本固件上运行1.00、1.50版固件的自制程序。而随着3.60 M33的推出，eLoader又有了用武之地，软件作者Noobz小组也是在第一时间发布了针对3.60 M33的v1.00新版本。通过它，我们可以将一些原本无法在3.71 M33上运行的1.50内核软件成功启动，不过这款软件的缺点依旧是无法进入实模式，也就是说需要调用PSP底层资源的软件通过eLoader也是无法运行的。下面我们就来看看eLoader的使用吧。

第一步：下载最新的eLoader v1.00版，解压后将MS_ROOT\PSP\GAME目录中的eLoader文件夹拷贝到记忆棒PSP\GAME文件夹中。



第二步：将需要通过eLoader运行的软件放置到PSP\GAME或PSP\GAME150文件夹中。软件如果有单文件夹的1.00内核版就使用1.00内核版，因为eLoader对1.00内核的支持度要好于1.50内核。

第三步：在PSP上启动eLoader，程序会自动跳转进入eMenu-- v0.2的菜单中，菜单中会罗列出eLoader识别到的“GAME”和“GAME150”文件夹下的自制软件，选择想要运行的软件，右侧会显示软件图标和信息，按○或×键即可开启。



第四步：在自制软件中按下L+R+START键可以返回eMenu菜单，在菜单中按下△键可以开启PSP的USB连接，按下□键可以截取当前屏幕，按下SELECT键可以显示帮助并刷新eMenu列表，按下START键可以退出eLoader。



经测试，MD模拟器DGEN v1.60版以及视频播放器PSPlayerMT等一些比较老的软件都可以通过eLoader来使用，详细软件兼容列表可以在http://www.psp-homebrew.eu网站查看。最后给出文中使用软件下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/SP73/PSP.rar。



文 小超
编 米格

NDS软件学院

VOL.6

没想到入秋以后，天气还是这么炎热。只是台风韦帕经过的那几天感到了丝丝凉意。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

No$gba 新版推出





电脑上最好的NDS模拟器No$gba于9月17日推出V2.4f版。新版支持材料透明，去掉了ARDS检查，加入了震动提示信息，修复了内存填充代码的错误。

“Colors！”新版发布

NDS用绘图软件“Colors！”于9月23日发布V1.6g版，修复了Wi-Fi联网、步骤重放、内存溢出等众多错误。目前，“Colors！”已经实现了硬刷、软刷的绘图效果，并且能够绘制512×384象素的图片，可以将图片保存到烧录卡内还能通过无线网络作为Email附件发送出去。作者计划在以后版本中提供更多的绘图工具，提升无线联网功能，实现多台NDS协作绘图，改善压力感应绘图效果。



用NDS拨打网络电话

NDS也能够打电话了？对！只要你安装了SvSIP这款软件就可以。SvSIP支持通过NDS Wi-Fi模块连接到互联网拨打网络电话。首先用户需要注册一个SIP账号，然后设置好IP地址就能拨打电话了。SvSIP于9月中旬推出了多个版本，加入音量调节，修复了IP地址方面的问题，采用新的拨号界面。不过国内支持SIP协议的服务器并不多，有兴趣的朋友可以登陆http://epp.enum.cn注册账号试试。



DSBoy 新版发布

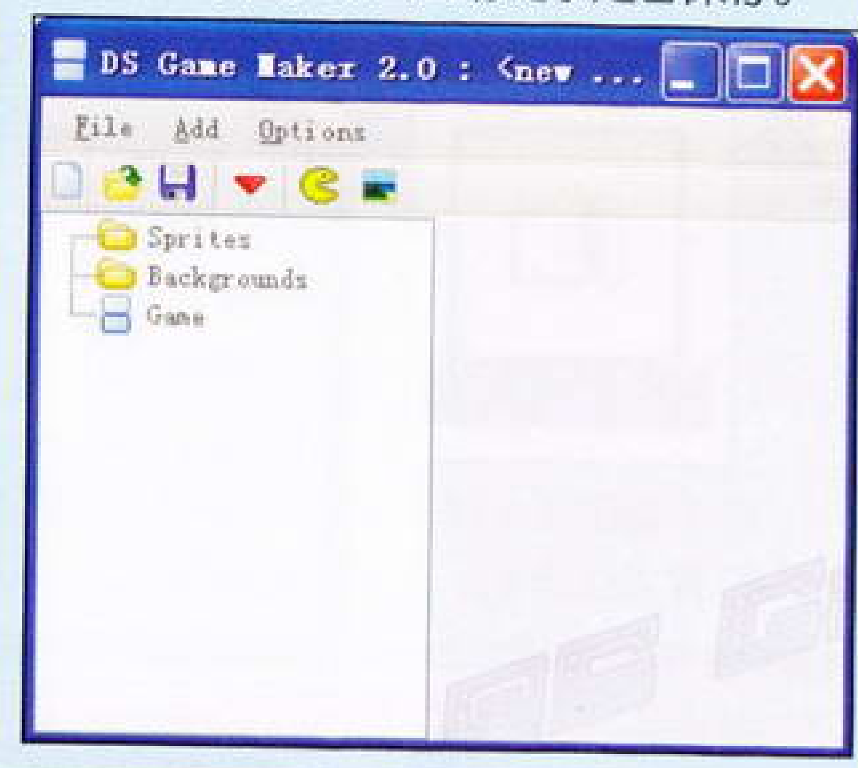
NDS上的GB模拟器DSBoy于9月23日发布V0.4版。新版改进了CPU模拟代码提升了速度，同时按L、R可以回到ROM选择列表。DSBoy的实际模拟效果仍旧一般，看来作者还需要继续努力。

swift.ROM 新版公开

国人开发的电脑用NDS ROM管理工具Swift.ROM于9月16日发布V7.9.16版。新版去掉MSI格式，全部以压缩文件方式发布；这次发布的版本还加入了自动检测软件升级功能，有新版软件发布后，会自动提示并进行下载；启动时会显示Sourceforge.net的图标，并更新了NDS ROM信息。

DS Game Maker 新版推出

电脑上的NDS游戏制作软件DS Game Maker于9月上旬推出V2.0版。新版能够自动改变图片色泽，图片尺寸确认功能也已经修复，改变了软件界面。DS Game Maker无需安装，双击DS Game Maker 2.0.exe即可运行。点击Add菜单可以添加精灵和背景图片，关闭程序时会自动提示是否保存。



NewDictS 新版公开

NDS上的电子词典软件NewDictS于9月16日推出V0.7r。新版修正了LibFat版无法自动加载字典、显示电子书菜单的问题，修复了部分单字无法发音或发音不正常的错误，支持日语语音文件，加入英语、日语背单词学习机功能，电子书模式下可选择单词直接查询，新版本还加入了帮助菜单，电子书中增加跳行功能。

WindowSystemDS 新版发布

从WindowSystemDS的名称我们就能猜到，这应该是一款仿Windows操作系统的软件。WindowSystemDS的作者为Antony Dzeryn，最新版是9月19日发布的V0.02版。目前软件已经实现了拖曳窗口、双击鼠标、文件排序、可点击按钮、激活窗口等基本功能。作者计划在后续版本中实现更为平滑的文本显示框、加入简单事件管理和关闭窗口按钮。另外作者表示改变窗口尺寸、内存保护等功能可能难以实现。

软件学院

Swift.ROM 使用教程

软件名称：Swift.ROM
最新版本：V7.9.16
软件作者：ShanMin
相关网站：http://sourceforge.net/projects/swift-rom

在《掌机王SP》68辑中，我们介绍了NDS ROM管理软件OfflineList的使用方法。今天，我们再来介绍一款类似软件——Swift.ROM，能够管理电脑硬盘中的NDS、GBA和FC游戏ROM。与OfflineList相比，Swift.ROM采用全中文界面，没有繁琐的设置，更加人性化。更重要的是，Swift.ROM支持ROM列表的自动下载，让我们能即时获取ROM最新信息。

1



将下载的Swift.ROM软件包解压缩。

2



Swift.ROM为绿色软件，无需进行安装。双击Swift.ROM.exe即可启动程序。

3



如果电脑系统中没有安装Microsoft .Net Frameworks 2.0，需要至微软网站下载，否则Swift.ROM无法正常运行。

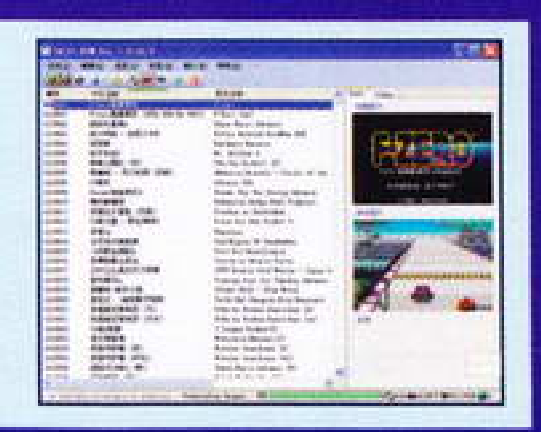
4

运行Swift.ROM，首先出现正在处理中图标，软件会自动对ROM列表进行更新。



5

更新完毕后，点击NDS、GBA、FC图标可依次对不同机种的ROM进行管理。



6

左侧显示ROM信息，右侧显示ROM缩略图。缩略图需要从服务器上实时下载，所以显示会有延迟。

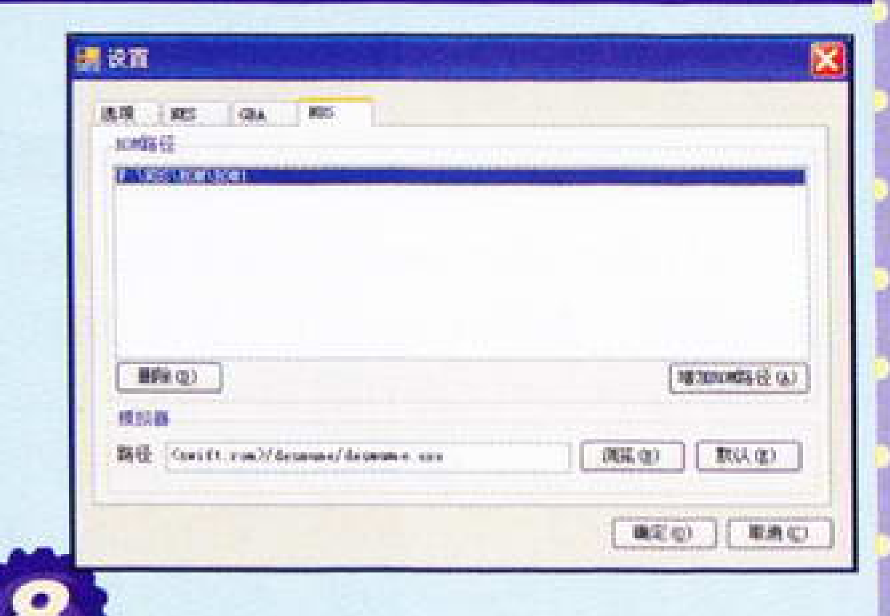


7

点击信息栏上的编号、中文名称、英文名称等项目，可以对ROM按不同项目进行重新排列。



8



点击系统菜单，选择设置选项，并切换到NDS选项卡。

9

点击增加ROM路径按钮，设置硬盘中NDS ROM存储的目录，选择好后按确定按钮。



12

点击视图菜单，选择已识别ROM选项，会罗列硬盘中所有游戏ROM。



10

软件会自动搜寻硬盘中的ROM，并会标上绿色√作为标识。



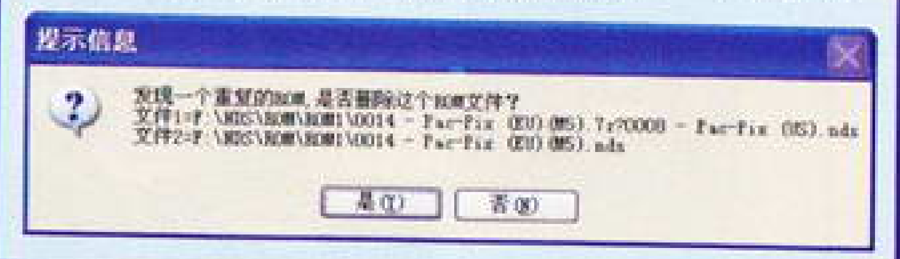
13

在已存储ROM上双击，可以调出Desmume模拟器运行游戏。



11

如果检测到有重复性ROM，会弹出对话框询问是否删除其中一个文件。



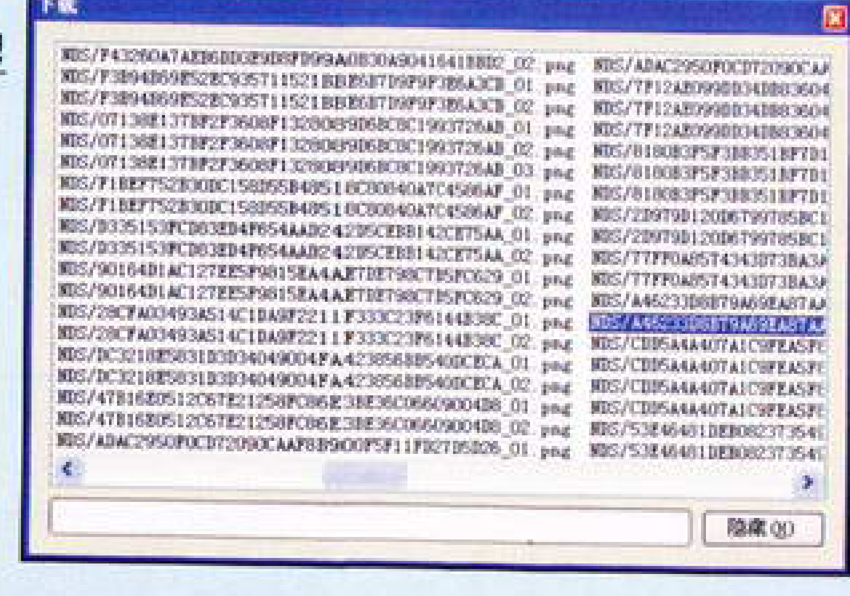
14

点击视图菜单，选择查找选项，可以输入关键字查询ROM，符合条件的ROM会以蓝色背景显示。



15

点击窗口菜单，选择下载窗口选项，会显示下载的游戏缩略图名称。



16

点击帮助菜单，选择Check for Up-dates on the web选项可以检查程序有无更新版本。



如果你喜欢简单，不喜欢麻烦，大可试试Swift.ROM这款软件。它将让你的NDS ROM变得井井有条。

国庆七天决定不出远门，而是打算去近郊游玩。翻翻报纸，才发现原来身边多了数个景点。影视城、地下溶洞、阳光沙滩……虽然人造的痕迹明显了点，但给人感觉还不错。看来国庆有得玩了，只希望这些景点不要人满为患才好。文末给出软件下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4308，并感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。



文 小超
编 米格

国内烧录卡业果真是厚积薄发，经过整整一夏天的沉寂，到了秋季反倒热闹起来。先是R4DS更换外壳开始出产新的版本，再是AceKard R.P.G.新产品上市，接着传闻已久的M3DSR也快要揭开面纱，新一轮的烧录卡大战似乎要开始了。还是让我们先来一起看看近期的烧录卡新闻

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR即将发售

进入8月份，Gbalpha也变得低调起来，没有搞促销活动，甚至连新软件的更新也没有。进入9月下旬，Gbalpha终于爆出新闻，玩家期待的烧录卡M3DSR即将发售。M3DSR的外包装已经设计完毕，整体为蓝灰色，显得十分庄重。

Gbalpha还披露了M3DSR的更多细节功能。据悉，M3DSR会支持SDHC标准的大容量TF卡，可以播放MP3、OGG格式音乐以及DPG、DSM、GBM格式的视频。M3DSR还能浏览BMP、GIF、JPG、PNG格式图片，显示HTML格式网页文件，并且支持游戏金手指，内置PDA功能。Gbalpha将发售类似EZ三合一扩展卡的产品，配合M3DSR实现GBA游戏以及游戏震动的功能。M3DSR最快会于9月底面世，价格可能为极具竞争力的198元。



R4DS

厂商网站：http://www.r4ds.com

R4DS更换外壳

停产近2个月的R4DS终于在9月份恢复生产。新出品的R4DS在外壳上做了更改，原来竖直的侧面，改成了弧线设计，更有动感，去掉了背面金手指部位的网格。最大的变化还是在TF卡插槽上，由原来的弹簧式改为手动插拔式，防止了用户游戏中将TF卡弹出的可能。新版R4DS在做工上也更为精致。

虽然R4DS已经恢复生产，但目前工厂的产量并不大，市面上的产品还比较稀少。不过，R4DS价格已经回落，220元左右就可以买到。另外，R4DS的同胞兄弟M3DSS也会改换外壳，依旧主要销往海外市场。



Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SC发布新内核

SuperCard于9月24日放出SC-SD、SCL、SC-CF等Slot2槽烧录卡用V1.83修正版内核。与之前推出的内核相比，新内核修复了GBA模式下无法运行FC游戏的问题。有需要升级的朋友可根据烧录卡品牌至官方网站下载不同升级程序。



AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard R.P.G 推出

曾经的AceKard开创了烧录卡的新纪元，直接运行Clean Rom，在当时玩家脑海中是不可想象的事情，AceKard却实现了。AceKard+推出以后，外界一度盛传，后续产品AceKard++也即将推出。当广大玩家望眼欲穿等了半年后，这款新产品终于问世，它就是AceKard R.P.G。

AceKard R.P.G再次走在了烧录卡技术前沿，有三个“世界第一”。首先，AceKard R.P.G是世界上第一款Slot1槽的双设备烧录卡，内置闪存的同时支持TF卡扩展。目前发售的为8Gb产品，如果用户觉得容量不够，可以通过TF卡增加容量。AceKard R.P.G 特有“迅盘”技术，用户能够在闪存和TF卡之间互相拷贝资料。其次，AceKard R.P.G是世界上第一款能够自动识别存档类型的Slot1烧录卡，特有的“迅识”技术能识别各种老游戏和新游戏的存档类型，不需要用户手动选择或者升级存档列表。再次，AceKard R.P.G是世界第一款自带Rip功能的NDS烧录卡，用户在闪存和TF卡拷贝ROM的过程中，会自动缩减ROM的无用数据，节省烧录卡容量。





AceKard R.P.G还自带了Mini USB接口，支持USB2.0端口连接，用户不需要通过读卡器等辅助设备，就能方便地拷贝ROM。另外，开发小组于9月22日公开了AceKard R.P.G所有源代码，方便有能力的用户进行二次开发。AceKard R.P.G的推出重新确立了烧录卡的新标准，但能否对业界进行重新洗牌还是未知数。AceKard R.P.G目前的价格被炒到了500元左右，希望随着出货量的加大，价格能够有更多的下降空间。

EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EWin扩展卡正式上市

在多日的沉寂之后，EWin小组终于在金秋时节推出了他们的最新产品EWin Expansion PAK(EWin扩展卡)。这款产品是一款以Nintendo官方内存扩展卡为原形所研发推出NDSL Slot 2端设备，它内建高速缓存空间，能够配合Slot 1端的NDS烧录卡(暂时仅支持R4)运行GBA游戏，同时Ewin扩展卡还可以作为NDSL/iDSL专用浏览器的内存扩展卡进行使用(暂时仅支持欧版破解ROM)。与EZ三合一相比，EWin扩展卡少了震动功能，但90元的价格还是相当有竞争力的。





掌机市场扫描

栏目主持 乌冬

中秋过了，相信很多地方的天气都开始慢慢转凉了吧，提醒各位玩家在学习和工作的同时也别忘了给自己添衣加褥哦。最近好久都没好好睡上一觉了，等忙完这段时间，在国庆放假的时候可要好好为自己充一充电了，不知道各位读者又有什么计划呢，如果有玩家想在国庆假期期间购机的话可要多多留意我们市场扫描哦。

深圳

文 乌冬

日版PSP-2000也如期发售了，在日本本土达到了可喜的销量，不过这对于国内玩家说就只意味着在颜色上有了更多的选择，因为破解的缘故导致日、港个版本的主机在功能方面已经没有任何区别，也是因为这个原因相信官方很快就会开始发售3.71或以上系统的主机，不知道这场无烟的战役会僵持到几时。

最近一段时间新版PSP的价格还是居高不下，有消息指出可能是因为香港方面控制新版PSP的出货量，另一方面才刚开始发售日版主机的供给又完全不能满足国内巨大的需求，这两个原因直接导致国内货源减少，继而使价格不断上升，现在一台全新机器已经接近1500元，相信国庆期间还会继续上涨。

NDS方面，价格仍然没有太大的变动，NDSL日版为1100元，稍贵的一点是光泽银和金属玫瑰红，价位在1160～1180元之间。不过有一个值得高兴的消息就是R4烧录卡已经全面恢复供货，不过市面现在多为英文版，价格在230元左右。

广州

文 江西恐龙

随着日版PSP-2000型的正式发售，广州游戏市场上出现了第一批日版PSP-2000。这批机器的价位在1460元左右，当然店家承诺免费刷到3.71 M33自制系统，而港版机器售价为1440元包刷，颜色有黑色、白色、银色三种颜色可选。由于日版机器多了几种颜色，因此比港版机器更受欢迎。

相比之下现在老版PSP的价位已经十分诱人，但是大部分消费者还是因为新版PSP造型的缩小、内存的提升和电视输出等原因，在新老两款机型之间他们更愿意选择前者。再加上最新刷机程序3.71 M33的公布，以及大量基于3.60内核的开发和模拟器的不断推出。3.60内核取代1.50内核已经是潮流趋势，因此对于近期购买PSP的玩家而言，还有什么理由要选择老款PSP呢?

在新款PSP的压力下，老版PSP的价格略有松动，到完稿日为止，蓝色老版PSP价格小幅降到1240元，黑色和银色老版PSP价格为1270元；白色、粉红色、金色PSP价格为1290元。目前老款PSP也可以刷到3.71使用3.60内核运行模拟器。但有新版机器可选的情况下，目前购买老款机器实在是没有必要。笔者建议购买新机器的朋友优先考虑新版PSP。

NDSL方面没有太大动静，行货iDSL售价为1130元。不仅是NDSL，就连Wii、PS3、XBOX360等等主机在这个暑假的销售都相当冷清。要说原因呢，NDSL市场饱和了、Wii主机涨价了、XBOX360存在三红隐患问题、PS3没有破解、再加上PSP太受欢迎了……这杂七杂八的因素结合起来，也就造就了现在的局面了。

北京

文 德科

如今的市场上，PSP-2000已经迅速成为了消费者的首选，许多之前囤积有1000型的商家都在低价甩卖存货，另一方面，北京地区的批发商也大都为了处理掉手中的老机型而采取了将1000型与2000型搭配批发的方式进行出货，造成了一些零售商遇到了明知1000型已经基本上退出江湖但却不得不继续进货然后低价卖出的尴尬。这一时期由于2000型货源较少，所以价格也相对较贵，一般都在1420到1480左右，相信当日版的蓝色和紫色到货后出于PSP在中国市场一贯的颜色歧视应该价格还会继续上涨。至于1000型的老主机则在1300元甚至更低的价格上等待最后的买主。不同于新主机的高调作风，4G高速记忆棒的价格继续走低，零售价一般在340上下，绝对是购机最好的选择，毕竟要玩《CCFF Ⅶ》这样的大容量"效果游戏"，2G记忆棒就要相形见绌了。还有一点就是现在新出厂的2000型已经都是3.71系统了，这就意味着神奇电池暂时还无法攻克这个桥头堡，新主板由于集成度的增加已经不可能硬降，到时可软降的2000型的价格是否会继续攀升还是个未知之数。

NDSL市场继续不温不火，R4烧录卡高价放货后已经很难再占领曾经失去的市场。iDSL近来货源一下在变得充足了起来，即便是前段时间的黑色iDSL现在也不再是什么稀罕货，1150元的价格也一直没有什么太大的波动。而由于国际电子元器件市场上原材料价格上涨，金士顿1G TF卡的价格还是在90到100元之间浮动。

西安

文 西安玩家俱乐部

PSP-2000的日版发售了，凭借它轻巧的外形，更多的色彩，赢得不少玩家的青睐，加之M33小组最近又发布了最新的3.71 M33自制固件。相信随着国庆长假的到来，PSP的销量将会更大，还有假期PSP价格小幅度的上升也是可以预料到的。现在PSP-1000型各颜色之间的价格基本持平，除了黑色、金色、蓝色和银色为1300元，就只有白色、粉红色卖稍贵的1330元，而PSP-2000行的价格则继续走高，为1480元左右。周边方面，记忆卡价格稳定，组装4G高速棒的为330元，组装4G低速为260元；组装2G高速卖180元。



▲粉红色的PSP-2000实在很可爱。

众所周知，在国际市场，NDS主机的销量遥遥领先于PSP，NDS的软件也有数款突破百万，大有结束次时代掌机大战之势。而在国内市场就正好相反，NDS的销量被PSP远远抛在了后面，这两年正是家用机更新换代的时间，导致这种原因有很多，其中最大原因还是国情所致，破解使两部主机都站在了同一个起点，不过PSP主机强大多媒体功能，使它一跃成为了国内最受欢迎的掌机。

NDS方面，行货iDSL的价格为1120元，再加上完善的售后服务，使其成为NDS玩家的购机首选。另一方面R4烧录卡价格终于恢复200元大关，而1G TF卡价格在120元左右。其实NDS的游戏机能也是很丰富的，想体验NDS游戏乐趣的玩家们，何不尽快入手让你的假期过的更精彩呢？

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1460	1290	1130	1090	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1460	1320	1130	1100	—	380	—	—
北京	绿洲电玩	1450	1300	1150	1080	—	550	—	—
陕西西安	快乐多电玩	1480	1330	1120	1050	—	—	—	—
山西太原	逸豪电玩	1450	1300	1200	1180	—	500	640（背光）	—
福建厦门	快乐多电玩	1480	1380	1180	1140	—	—	640（背光）	—
天津	MARS（战神）	1480	1330	1120	1150	—	680	620（背光）	—

硬件短消息

PSP-2000破解最近依旧在持续中，这也是米格近期最关心的话题了，新的硬件使得许多旧软件都不能运行，期待作者们为PSP-2000编写新的版本。另外从本辑开始，“硬件短消息”栏目也将进入改版期，以玩家关心的话题为主介绍硬件，希望大家能够喜欢。下面就开始我们今天的短消息播报吧！

文 Raeca

国外周边

持续不断的电能供给



新版PSP给我们所带来的不仅仅是更轻、更薄的随身体验，更是为了延长电池的续航时间而增加了32MB内存，作为UMD光驱的缓存。但电池续航时间的增加，却在看电影等并不需要读取UMD光盘的地方无法得到体现。假若外出游玩，一块电池的使用时间显然还是令人感到捉襟见肘。而如果此时为了更加持久的电能供给而携带一款体积硕大的巨无霸型外接电源，则完全抹杀了PSP-2000对于便携性上的改进，可谓得不偿失。所以，此时配备一块小巧的PSP-2000专用电池便是最好的选择，从携带体积和续航时间上找到了完美的平衡点。令人稍感遗憾的是，这款由Datel出品的PSP-2000专用电池“MAX Power Slim”的容量也仅为1200mAh，并没有超越官方电池的容量。

品名：MAX Power Slim
种类：电池
出品：Datel
对应机种：PSP-2000
官方价格：24.90美元
推荐度：★★★☆☆

和风味浓的保护铝盒

随着秋天的到来，以铝盒与保护套而著名的周边厂商Pdair与京都老店Miyavix联手推出了这套以“秋”为主题的NDSL保护铝盒。



全套共有六款，分别为：夜菊、红叶、纸鹤、蜻蜓、天狗、道乐，尽显日本民间艺术的独特韵味。铝盒本体采用高强度铝合金材质压制成型保障主机在遭受冲击时不被损坏；铝盒表面作黑色磨砂处理，高贵典雅，令人爱不释手；而内衬则以柔软绒布覆盖，不仅具有吸收冲击及稳固主机的作用，还能防止主机表面直接与铝制外壳接触造成划伤。而在铝盒的四周，专门为卡带插槽、电源开关、耳机接口、触控笔插槽等位置预留了开口，方便进行各种操作而无需卸下铝盒。无论从绘画装饰还是工业设计的角度来说，这款铝盒都称得上是上乘的佳品，值得购入。

品名：PDAIR アルミケース for ニンテンドーDS Lite + みやび
种类：保护盒
出品：Pdair & Miyavix
对应机种：NDSL
官方价格：4980日元
推荐度：★★★★☆

和风味浓的保护皮盒

在介绍过和风铝盒之后，笔者再为大家带来同样由Miyavix推出的和风皮包系列。与铝盒相比，皮革面料则更加显得雍容华贵。皮包全系列分为：名为“缤纷的名花”的桃红皮革包；名为“花卉图案”的草绿色皮革包；名为“鸟兽同乐”的黑色皮革；名为“花与兔子”的黑色皮革包，

共计四款。同铝盒一样，这款皮包在四周，也专门为卡带插槽、电源开关、耳机接口、触控笔插槽等位置预留了开口，完全不必取出主机进行操作。另外，备有磁性扣，方便皮包的开合，不仅方便更是耐用。在目前趋近大同的保护包保护盒的设计上，皮包与铝盒在保证功能实用性的基础上，大胆地加入了前卫的设计理念，将本属于保护作用的周边变作时尚化的个人饰品，令追求个性的年轻玩家们难以抗拒。



品名：みやび for ニンテンドーDS Lite
种类：保护盒
出品：Miyavix
对应机种：NDSL
官方价格：6720日元
推荐度：★★★★☆

卡带收藏与充电一体





这款造型古怪的设备集合了充电器、卡带架以及装饰灯这三大功能。将NDSL摆放于上，连接NDSL专用充电器，便可为主机进行充电，并且在充电的过程中，底座上的装饰用小灯便会发出柔和红色光芒，而充满电后则转为蓝色。在基座四周，则专门设计了可供放置NDS卡带的插槽，一共能够收纳十张卡带。尽管这款周边在功能上没有太多的创新之处，却不失为桌前的优雅摆设。

品名：ニンテンドーDS Lite マルチファンクション・チャージャー・スタンド
种类：充电・收藏架
出品：Miyavix
对应机种：NDSL
官方价格：1260日元
推荐度：★★☆☆☆

UMD光盘清洁好手

UMD光盘由于身材“苗条”，更加显得娇贵，所以必须实用外壳对光盘进行保护，而仅留出一个小窗口用于数据读取。但这一设计也是有利有弊，尽管保护了光盘本身免受侵害，但却使得光盘表面难于清洁，一旦灰尘进入，就无法得到清理，日积月累不仅容易损坏光盘，更将严重影响光头寿命。这款光盘清洁器便解决了这一困扰大家多时的问题。使用时仅需要将UMD光盘放入清洁器内的光盘架上，打开开关，清洁器内的电机便会带动光盘开始转动，利用底座上的清洁条将光盘表面的尘埃拭去。

品名：CYBER・UMD クリーナー
种类：光盘清洁器
出品：Cyber
对应机种：PSP UMD
官方价格：980日元
推荐度：★★★☆☆



SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

本辑评测室为大家带来了黑角的两款新产品，这两款产品同样是定位在潮流时尚的新品周边，做工和质量都相当考究。从最近国内厂商发布的产品可以看出，厂商们越来越重视产品的设计，使产品在整体感觉上上了一个层次。

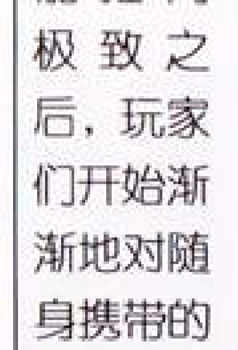
市场参考价：220元

黑角DSL时尚布包套装

目前的掌机周边市场上并不缺少功能多样化的实用型产品，能够一股脑儿放下烧录卡、扩展卡、耳机、电池、数据线、读卡器等等的收纳包、保护包真是数不胜数，然而它们当中却鲜有彰显个性的时尚化产品。当把功能推向极致之后，玩家们开始渐渐地对随身携带的包包套套们提出更高层次的要求——个性与自我，没有人希望一群朋友们聚在一起，看到的是清一色的主机清一色的包。正是为了顺应玩家的口味上的变化，国内著名周边厂商黑角对于喜欢个性的玩家推出了“DSL时尚”系列布包。







该系列布包统一采用了欧洲复古风格的高档面料进行制作，共有银色字母、灰色花纹、褐色字母三种款式。或夺目、或内敛、或怀旧，满足了不同人群的口味。布包整体采用简洁明快的设计风格，与市面上有容乃大的大众路线显然背道而驰，仅提供了可供放置一台主机的空间，而别无其他卡带收藏袋等累赘设计。设计者仿佛是要告诉我们：这款布包是为上班族准备的，一台主机再塞上一张卡带足够了。

时尚布包的外层包裹着时尚面料的硬质弹性护板，在华丽的外表之下并没有忘记保护主机的本职工作；布包的两侧采用弹力牛筋紧密连接，令主机能被牢牢地固定于包中，以减少在外出携带时主机与布包内部产生摩擦；在布包内侧，时尚布包以绒布加以覆盖，细腻而富有弹性的表面更加呵护DSL主机的娇贵表面；布包的开合采用了磁性锁扣，只需轻轻贴近便可牢牢吸附，不仅安全可靠而且十分方便。

既然这款周边被命名为“套装”，那么肯定包装里的不仅仅只有“时尚布包”一款周边：为了方便玩家们平时的使用，特别配备了两支金属笔杆制成的伸缩式触控笔，插入主机笔槽内于原装触控笔的长度别无二致，而取出后便能伸展为原有长度的1.8倍，不仅使用起来更加稳固，并且有效改善了长时间使用原装触控笔易产生腕部劳损的问题。与此同时，套装内还附带了一条白色的手绳，可以防止在游戏中意外的“手滑”而造成主机坠地的惨剧发生。







黑角银狐耳机

目前，多媒体娱乐功能的整合已是大势所趋，玩家们也渐渐的开始在“玩游戏”的基础上开始讲究更高层次的品质享受，简单的耳机无论是从音质上还是造型上都已经无法满足玩家的需求。这款银狐耳机采用了标准的3.5mm直插头，不仅能够兼容于PSP、NDSL等游戏主机，对于iPod、MP3音乐手机等各式数码设备都能够良好地支持。





在经过实际使用后，笔者发现银狐耳机声场宽广，解析力高，层次分明，日式风格十分明显：在低音部分下潜深沉，却在动态表现上有稍许不足，而在高音部分，尤其是在还原女声时，银狐耳机表现得甜美细腻，充分展现了这款耳机在解析度上的功力，与PSP这样Sony风格的主机堪称绝配，极具听感，并且本身具有高解析度对播放器起到了较强的美化作用，令PSP的音质丝毫不逊色于MD随身听。

第一眼见到这款名为“银弧”的耳机，便被他超凡脱俗的外形设计所深深地吸引住了，流线型的挂耳设计囊括了时尚、高贵、独特等多元素于一体，令人无不感到赞叹。耳机采用金属外壳，切削工艺精致无比。由于使用了高强度合金材质打造，这看似纤弱的细小挂杆在长时间使用后也不会出现变形的问题，耳机的外壳也不容易磨花。银狐耳机具备独特挂耳结构，其挂杆拥有平面内的双方向的旋转调节设计，能够根据使用者的耳朵轮廓进行调整，保证任何人都找到最适合自己的形态，不仅有效防止在使用中耳机脱落，并能有效地分担耳机的重量，长时间佩戴也无任何不适。

在线材方面，银狐耳机使用了弹性PU线材，手感优异，不易粘尘，并且韧性佳，弹性好，能有效避免纠缠打结造成内部导线损坏。耳机线总长度为1.5m，无论是佩戴于腰间还是放置裤兜内的各式设备都能应付自如。

产品参数：

发音器：动圈型单元直径16mm
频率范围：20Hz – 20000Hz
阻抗：32 Ω
灵敏度：112dB (at 1kHz)
最大输出功率：5mW
接驳插头：3.5mm立体声
线长：左130cm、右150cm





两年前的《机密武装》是PSP上的首款FPS类型游戏，当时其出色的画面和良好的操作吸引了不少玩家。作为系列第二作的本作不光继承了前作的所有优点，同时还对游戏的各方面进行了大幅度改良。游戏场景不再像前作那么单调乏味，重新打造的虚拟世界给人以惊艳的感觉。能在如此华丽的场景内展开激战，绝对能让你为之兴奋。

文 峰中幻想 编 软饼干 美编 紫枫

PSP 机密武装 蔓延
Coded Arms：Contagion

◆Konami◆FPS◆2007年9月13日◆美版
◆1～8人◆39.99美元◆无对应周边

操作简介

按键	功能
滑杆	角色移动
△	视点向上移动
□	视点向左移动
○	视点向右移动
×	视点向下移动
L	跳跃
R	射击／开启机关
↑	切换狙击视角
←	子弹上膛
→	切换武器
↓	锁定目标
START	游戏暂停进入菜单画面
SELECT	启动生命感应装置，但需要消耗电力

菜单简介



菜单	说明
Missions	开始游戏，本作共有13个关卡
Load Game	读取存档
Save Game	保存存档
Mission Stats	关卡成绩，通过玩家在关卡中表现，所统计出来的数据
Plugins	装备武器，以及提升武器和战斗服等级
Settings	游戏设置，可以在这里更换操作方式和调整声音大小等
Jack Out	返回上一界面

武装骇客之装备篇

游戏的武器装备系统不算复杂，玩家很容易便能上手，由于角色没有任何能力数值，只有通过装备武器和战斗服来提高自己的等级。角色身上可以携带5种物品：第一栏的手枪和第五栏的手雷都是强制携带，不能更换。第二至第四栏可以装备各种武器，游戏随着剧情的发展一共可以得到12把武器（手枪除外），玩家可以在“Plugins”选项中随时更换使用，要注意的是到了游戏后期收集齐全部武器后，第二栏只能选择装备第1～4把武器，第三栏只能选择装备第1～7把武器，第四栏则可以装备全部12把武器，至于如何分配武器的先后次序，玩家们可要思考清楚。

游戏中角色装备的战斗服是不能更改的，但同样是可以用技能点来升级，改造等级是根据玩家随着剧情流程而增加的，不象武器那样需要到处寻找，所以到了游戏后期，是完全可以把战斗服全部改满，前提是要有足够的技能点。战斗服里的几个升级内容都非常重要，应该要尽早提升这些能力。以下是战斗服的升级内容。

防具	升级内容	防具初始数值
	Map Detail（详细地图）	1
	Visor Battery（探测器电池）	1
	Health（HP最大值）	100
	Armor Rating（防御力）	0

武装骇客之道具篇

回复道具



拾到绿色十字便可以回复体力，大十字形状的回复量是20HP，小的三个十字组合在一起的回复量则是50HP。每个关卡中随处都能见到它们的踪影，并且打倒敌人后也会随机出现，这就要看看大家的运气了。在BOSS战的时候，同样也会有不少杂兵，这时可要祈求这些杂兵多掉些绿色十字了。

弹药补充道具



本作的弹药补充道具外型都各不相同，但有个地方十分一致，那就是它们的形状都是由三个一样的几何图形并列组成。弹药在游戏初期基本是足够的，问题是到最后几关会出现弹药严重紧缺的情况，尤其那些强力武器的子弹显得十分稀有，攻击敌人时要尽量提高命中率，别浪费太多的弹药。

解毒道具



与上面介绍的体力回复道具外型几乎一样，只不过颜色变成了紫色。在游戏里出现几率非常高，但只有在中毒的情况下才能拾到这种道具。中毒状态时，屏幕到处是紫色的方格，严重影响了射击精确度，而且此状态下HP会缓缓减少，因此在战斗时要尽快找到解毒道具。

手雷补充道具



手雷的作用是杀伤力强，攻击范围广，虽然携带数量不是很多，但充分利用它们也会使战斗轻松不少。打死敌人后会随机出现该道具，而且出现十分频繁，看到一群敌人在一起出现时，可以考虑使用手雷。手雷的升级内容如下。

武器	升级内容	武器初始数值
	Damage（威力）	100
	Blast Radius（爆炸半径）	100

存档点



在一些特定的地点通常都有这些存档点，在这里除了存档外还可以更换武器、十分方便。如果玩家想升级武器，同样可以在存档点里进行，携带升级后的强力武器继续上路吧。



武装骇客之武器篇

游戏中的武器一般都很容易找到，摆放的位置很明显，此时如果已经装备了3把武器的话，新获得的那把武器就会让玩家选择带在身上还是放在后备库里。武器可以在“Plugins”选项里利用在关卡中获得的点数进行升级，若想将武器能力提升到更高的等级，必须要在游戏关卡中找到相应的道具，方可将武器改造到最强，而每把武器的升级内容都有些不同，以下是全武器一览表。

武器	升级内容	武器初始数值
	Damage（威力）	12
	Clip Size（装弹数）	9
	Reload Time（装弹速度）	1.83
	Damage（威力）	100
	Clip Size（装弹数）	10
	Range（范围）	100
	Damage（威力）	12
	Rate of Fire（射击速度）	15
	Clip Size（装弹数）	60
	Reload Time（装弹速度）	2.80
	Damage（威力）	40
	Charge Time（蓄力时间）	0.33
	Clip Size（装弹数）	10
	Damage（威力）	20
	Rate of Fire（射击速度）	0.97
	Clip Size（装弹数）	6
	Reload Time（装弹速度）	0.30
	Damage（威力）	100
	Clip Size（装弹数）	5

武器	升级内容	武器初始数值
	Damage（威力）	100
	Blast Radius（爆炸半径）	100
	Damage（威力）	18
	Rate of Fire（射击速度）	10
	Clip Size（装弹数）	30
	Reload Time（装弹速度）	1.96
	Range（范围）	5
	Drain Rate(流失率)	10
	Damage（威力）	200
	Clip Size（装弹数）	3
	Spin-up Time（转动时间）	1.96
	Damage（威力）	20
	Rate of Fire（射击速度）	30
	Spin-up Time（转动时间）	2
	Damage（威力）	100
	Blast Radius（爆炸半径）	8
	Range（范围）	40
	Damage（威力）	100
	Blast Radius（爆炸半径）	100



武装骇客之破解密码篇

游戏中随处可见数字密码，开门、开机关、开箱子等都需要通过输入正确的数字密码才能打开。先来详细解说一下，左边有6个数字，右边同样也有6个数字，只要在右边找到和左边一样的数字即可，是仅有的一个哦。举个例子吧，左边的数字是：30、82、63、98、80、28，右边的数字是：29、52、20、72、28、18，两边的数字都出现了“28”，所以按下“28”便可以解开密码。由于数字在周围转动，很容易造



成眼花，所以一定要集中精力看清楚到底两边哪个数字是一样的。数字密码是有时间限制的，密码数字越多，时间就越长，不过一般情况下时间都是比较宽裕的。密码输入错误的话会出现敌人，输入过程中受到敌人的攻击，还会强制中断，所以输入密码前要确定周围的敌人已经清理干净，免遭骚扰。

武装骇客之战斗篇

游戏流程一般来讲没什么难度，所以只说下关卡中出现的BOSS。本作只有4个BOSS，分别出现在Mission06、09、12、13。下面介绍各个BOSS的攻关方法。

Mission 06 荆棘



BOSS的外型跟主角有几分相似，属于速度型的敌人，由于他拿的武器是吸入式的，所以攻击范围比较广，加之移动速度快，躲避起来有点困难。如果战斗服已经升级过，那么BOSS的攻击对主角并不会造成太大的伤害。场景内有四根柱子，玩家可以通过绕柱子的办法对BOSS进行有效攻击，这样可以减少不必要的伤害。在场景四个角落里能够找到一些回复道具和部分弹药，在HP和弹药不足时要迅速去回复。



BOSS体力消耗完毕会逃跑，接着坐在一个大型机器人上再次出现，此时进入第二阶段的战斗。机器人的防御力极高，普通机枪丝毫伤害不到它，这里只能使用一些重型武器方可对BOSS造成伤害，如火箭筒。使用火箭筒等强力武器很快便能解决此BOSS，但要注意当BOSS滚动红色炸弹时应立即移动回避，不要硬拼，因为这些炸弹的威力十分大，被命中的话几乎会被扣掉半条体力。火箭筒用完的话，手雷也能够对BOSS造成伤害。

Mission 09 机器护卫



整个游戏最难的一个BOSS，由于BOSS处于防护罩里面，所以主角完全不能攻击到他。此时的任务是要把周围的四个红色光球按照顺序破坏掉。这些光球一开始是被物体保护着的，只有将版面的所有敌人全灭后，光球才会露出破绽，接着按照以上顺序重复四遍，即可把BOSS的防护罩解除掉。



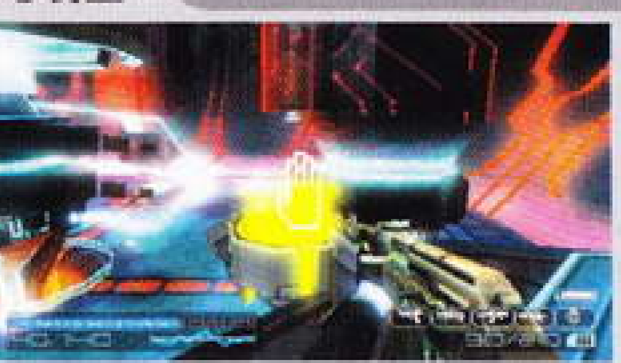
BOSS本体的防御力十分高，就算用火箭筒也只能伤它一两格血，幸好旁边没有了杂兵干扰，可以专心一致地攻击BOSS。由于BOSS体积较大，所以其转身速度很慢，利用这个弱点围着他转，同时使用攻击力不俗的机枪对他展开连续攻击，便能较为安全地削减它的体力。还有一种方法就是在远处使用火箭筒和狙击枪攻击他，打一炮换一个地方，逐渐削弱BOSS的体力。

Mission 12 祸乱



BOSS战场景是由上下移动的平台构成，BOSS会随机站在其中一个平台上，当主角攻击他到一定程度时会逃走。BOSS的近身鞭子攻击十分厉害，被击中的话主角会损失大量的体力。BOSS逃走时，可以先去找回复道具加满体力后再去和他火拼，这关最大的好处就是回复道具和弹药补充等都是拿不完的，每个道具获得以后过一段时间就会再次出现，所以对付BOSS还是挺轻松的。

Mission 13 核心装置



游戏的最终关卡，难度不是很高。核心装置由四个电力设施连接着。首先钻到设施底部进行切断电源的工作，当回到地面时会遭遇敌兵，不费吹灰之力便能轻松解决他们。接着坐发光的升降机来到上层，输入密码便可以解除电力输送。把分布在场景内的四个电力设施中断后，核心装置便会发生爆炸，玩家将迎来最终胜利！

文 晓忆　编 软饼干　美编 Yangyu

尽情涂鸦，尽情发挥你的想象力 让你做一回游戏制作人，让你做一回神笔马良！

NDS　绘制人生 Drawn to life

◆THQ◆ACT◆2007年9月10日

◆美版◆1人◆256Mb◆29.99美元◆无对应周边

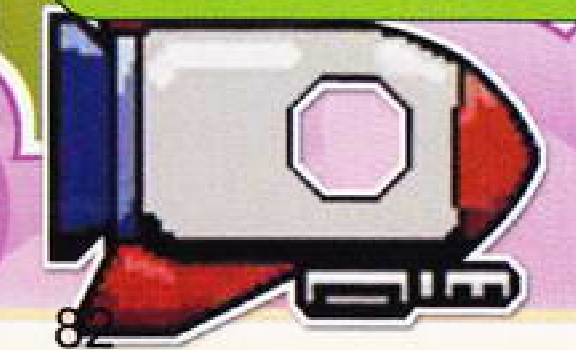
还记得早些时候很多玩家对于PS2游戏《大神》特别钟爱，因为游戏中玩家可以自己绘画出各种美丽的东西，比如星星、草地等。而掌机玩家们也同样希望此类游戏能在最适合绘画的NDS平台上推出，现在就为各位玩家献上一款玩法独特、系统新颖的游戏——《绘制人生》。这款游戏虽然不能和《大神》相提并论，不过作为一款具有涂鸦风格的游戏，它还是有自己的特色的。在游戏中，玩家扮演的是造物者，而且需要自己描绘出主角的外貌，然后再涂上自己喜欢的颜色。武器和一些特定的解谜道具也得要玩家自行设计出来，这些都充分体现出该作的自由度，在游戏的同时也让自己体会了一次独自设计游戏的乐趣。

故事序幕

在这里记叙着很多的故事，其中有一个很独特的故事，一个属于我们自己的故事。很久以前我们Raposa族存在的时候，出现了一本由造物主设计的生命之书，在这本书上造物主描绘了很多东西并把描绘的东西都转变成了真实的存在。起初，造物主创造了一个圆圈，就这样画出了我们生活的世界。(在空白处画上圆圈）接着他又在我们的世界里添加了美丽的森林。（画下森林）最后我们Raposa一族也在造物主的手笔下获得了生命。(画下人物肖像）但是现在一切都改变了，黑暗统治了我们生活的世界，造物主也弃我们而去，这儿不再需要这本书了，这里不再需要我们了……



这一切的改变都是一个叫Wilfre的人引起的。很久很久以前，Wilfre是受Raposa人瞩目



和尊敬的族人，但他一直质疑自己为什么不能进行创造。有一天他潜入到造物之殿，盗走了生命之书进行造物的研究，但实验最终以失败告终。村民们一起追捕他，在逃离村子的时候他撕碎了生命之书。村长与村民将残剩的书页收好，想挽回这一切，遗憾的是一切都太迟了。最终永恒火种还是熄灭了，黑暗笼罩了这个原本生气勃勃的村庄，村民们纷纷出走，离开了他们的家乡。“造物主，我们需要你的帮助，永恒火种熄灭了，黑暗渐渐降临，你是我们惟一的希望了，恳请你帮助我们吧……”MARI的祈祷声被造物主听见了，作为造物主的你怎能不拯救自己所创造的Raposa一族呢？冒险就这样开始了……

创造游戏角色

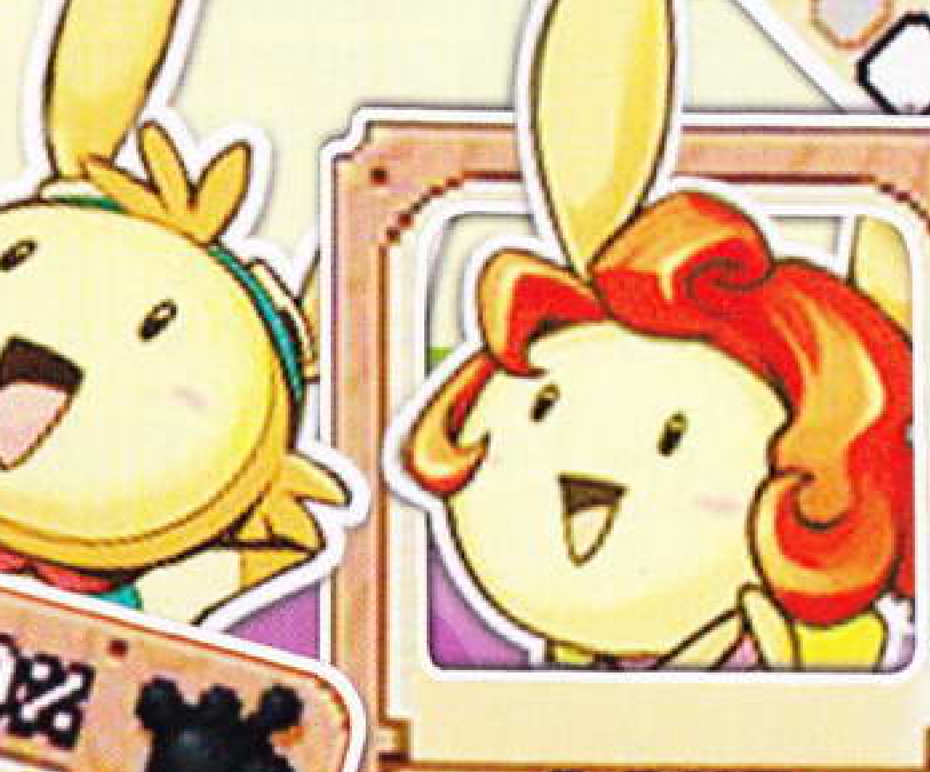
这个系统算是本游戏中最吸引眼球的地方了，玩家可以根据自己的喜好创造出属于自己的游戏角色。左边是待涂画的角色，右上角是各类颜色的选择，颜色下面是画笔工具。

第一种：半自由化的主角设定

游戏一开始就为各位玩家提供了九个可选对象，他们的造型都已经设定好，玩家要做的就是给他们涂上自己喜欢的颜色，然后就能进行游戏。在图上R键处有个X键，选好角色的外型点击X键就能自动生成该角色，不需要玩家去琢磨怎么画轮廓和涂鸦，这个设定相信只是给嫌麻烦的玩家使用的，不然这个游戏最大的亮点就这样被抹杀了，同时也会使游戏性下降很多。当然九个角色也还是可以互换局部设定的，在Guide设定下按L键会出现Swap的字样，现在点击角色局部位置就能使用十字键，来回切换9个角色的局部位置。这样胡乱的改变局部外型衍生出来的主角都好象怪物一般……各位玩家还是慎用吧。如果有这方面喜好的话各位不妨尝试下，成为游戏世界里最“奇异”的英雄吧。

第二种：完全自由化的主角设定

在Guide形式下，按下R键退出该形式。现在各位玩家就开始随心所欲地创建自己心目中的英雄吧。右下角的放大镜能帮助你调节视角距离，当视角调到最近距离时，按L键图上会出现网格式的影印部分，这样的设置能使画图更加精确。在绘制的过程中，上屏会相应的出现你画出部分的动态图，这样能让你清楚地看到自己创建主角的过程，有不满意的地方都能够及时得到修改。





绘图工具介绍

第一栏	画笔工具，主要分为细、中细、粗三种。
第二栏	局部上色，直接给选定该区域统一上色。 橡皮，作用是擦除。 锁定，作用是锁定一种你选定的颜色，当你涂其他颜色时，不会覆盖被锁定的颜色。
第三栏	印章工具，给图画印上喜欢的印章／返回设定／清除设定。



系统操作

A	跳跃
B	射击／奔跑（限村庄）
Y	推／敲打
X	特殊能力
↓＋A	重坐



关卡模式

属于比较简单的2D横版过关模式，画面“简陋”得让人回想起了当年的FC游戏。操作方式和攻击方式明显能看见FC时代《超级马里奥》的影子，人物动作死板（难道就是因为我们的英雄是木偶的缘故……），以弹跳踩死敌人为主，随着游戏推进能够用到自画的雪枪，还有收集到的一些特殊能力，但总的来说攻击方式上并没有什么新颖的地方。游戏难度偏低，会让各位ACT玩家失望了，应该说游戏对应的年龄层比较底，一般的ACT玩家细心点都能无伤通关。不过游戏的关卡还是比较丰富的，雪地、热带岛屿、水下、城堡以及森林……每一个关卡要营救3个NPC，收集四张被撕碎的书页，100%清除黑暗部分。当然还有需要收集的东西，比如：调色素材、印章素材、音乐、迷你游戏素材以及特殊能力，每关随机分布3个，收集后需到村庄的商店购买才能使用。各位玩家只要把关卡中的地方都探索到，基本就能完成收集。不过就算第一次没有完全收集也没关系，关卡是可以反复挑战的，当达到完全收集后，关卡会显示星星图标。关卡中的亮点要数自己创建道具







的设定了。例如：弹簧床、雪橇、潜水艇、滑翔翼、树藤、羽翼、转台、鲸鱼、浮冰……通过创建这些道具来辅助自己继续进行游戏。在这里提醒各位玩家，别偷懒创造一个个颜色方块噢，这样就完全失去了这款游戏的乐趣。大家可以充分发挥出自己的恶搞思想，发散自己的思维，在游戏场景中创造出奇形怪状的东西，坚持把恶搞进行到底。



村庄模式

村庄模式是典型的RPG类型游戏。通过对话，完成NPC提供的任务从而推动剧情的发展，村庄右下有个许愿池，将关卡中收集到的货币投入此池就能随机得到相应的奖励。村子里还有个需要注意的建筑——造物圣殿。点击进入有三个功能，创建英雄（Hero）、修改村庄物品（Village）、特殊物品（Special）。这里能对已经创造好的人物和物品进行修改。随着游戏剧情的发展，被营救回来的Raposa族人逐渐增加，村庄会变得热闹起来。通过各种委托来绘制太阳、庄稼、积雨云、永恒火种灵台等东西会使得村庄也相应地发生了变化，黑暗慢慢散去，冰雪逐渐融化等等，这些都能很好地体现在游戏画面中。还是提醒玩家别被固定的物体外型迷惑，让我们建造出属于自己的村庄！



这款涂鸦为主题的游戏如果单从ACT游戏角度来看，只能算是一款80年代的作品，不过从游戏的系统看，它充分发挥了NDS的触摸屏机能，自由地创造出属于自己的游戏风格，然后让朋友、家人一同享受自己的"杰作"，这也是本款游戏最大的乐趣所在了。忘了告诉各位玩家，细细品位下本款游戏的背景音乐吧，轻快活泼，并且很卡通的背景音乐也为这款游戏增色不少，有兴趣的玩家不妨尝试一下这款游戏。

▲某位玩家的大作，实在是强！

四个战士的战争，一场丛林战的厮杀
敌人的凶残，周围环境的凶险，
我们还能看到再次升起的太阳吗？
不要犹豫！不要畏惧！亲爱的战友们！
带着对明天的憧憬，
让我们一起突破敌人的重围吧！
记住，我们的信念——决不丢下任何一个伙伴！

文 软饼干　美编 澄香



NDS	越南行动 Operation: Vietnam
◆Majesco Games◆STG◆2007年9月1日◆美版	
◆1人◆256Mb◆19.99美元◆无对应周边	

说起《古巴英雄》相信各位玩家并不陌生，游戏的主人公在丛林中浴血奋战的场景，你是否还记忆犹新？与儿时的玩伴一起在丛林中战斗的那份感动你还拥有吗？作为FC平台上的经典战役游戏之一，它一直深受玩家们的好评！现在要介绍的这款名为《越南行动》的游戏中能看出当年的《古巴英雄》痕迹，相同的视角画面，相似的丛林战争。在如今大作"泛滥"的时代，细心体会下二线作品，也许你会发现它们独有的特色。



故事简述

玩家主要扮演一名与战友失散的军人。由于直升机事故，而被迫降落在一个深受战争祸害的越南丛林中。主角要做的就是穿越茂密的丛林，躲避敌人的重重围攻，一边寻找失散的队友，一边拯救这个地区受难的人民。由于是以射击为主题的游戏，厂商在剧情方面并没有作太多文章，属于比较老套的营救逃脱的情节。

操作说明

十字键	移动	Y	医药包
L	交换队长	A	开枪
R	列队前进	B	手榴弹
X	炸弹	START	暂停

系统菜单

START	进入主菜单
CONTINUE CAMPAIGN	继续游戏
REPLAY MISSION	重新任务模式
RESTART CAMPAIGN	重新游戏
OPTIONS	游戏设置

显示操控人物基本状况





地图的缩略图，点击可放大



医药包、手榴弹、炸弹的数目

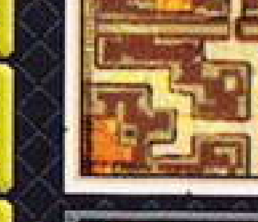
上屏显示游戏画面

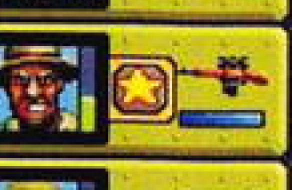


▲游戏主角。











成员简介

游戏中并没有特定的主角和战斗前线主力，玩家可以随心地选择自己喜欢的人物来进行游戏，依照所处的环境灵活运用各位同伴的能力，可令作战轻松不少。

主角Sarge	**本次游戏的主角，担负着拯救众人的使命**
武器特性	射程中等，连发式射击，蓄弹时间短，性能比较平均
医务员Doc	**是个神经比较敏感的人，有着丰富的军医经验**
武器特性	射程中等，威力小，蓄弹时间一般
狙击手Scope	**可怕的狙击手，能准确地击落周围500码外飞行的物体**
武器性能	M14 rifle，射程远，对敌人有暴头的效果，达到一击毙命，遗憾的是蓄弹时间稍长
炮手Hopper	**强悍、可怕，热血的领头人物**
武器特性	M72 LAW火箭筒，射程远，攻击威力大，波及范围广，用来对付群体敌人和机械类敌人都很实用

同伴系统设定



左	暂停
右	自动索敌
上	跟随队长
下	控制该角色
星号	表示当前控制的角色，当你点击带星号的人物时，便可以给部队其他成员下达统一指令



随着游戏流程的推进，主角在丛林中能依次寻找到失散的战友，被解救的战友会跟随主角一同作战。获得同伴后，在触摸屏中点击该人物，可以看到一个十字键菜单。通过触摸相应的键来对战友下达指令。

游戏玩法

在游戏中，当同伴的生命值减为0时，会处于重伤状态，这时候他本人就无法行动(其实是一直在原地垂死挣扎)，下屏的人物表情会出现相应的变化，而且生命值会变为红色且不断减少。这时应该立即使用医药包为其回复，否则再次减为0时就GAME OVER了。(提示：如果让身为医务人员的Doc使用，医药包的回复量会是其他队员使用的两倍。)不过，电脑操纵同伴的躲闪能力还是那么不尽人意，频频有挂掉的可能，在躲闪枪弹之余还得顾及战友的安危，对玩家的即时应变能力也是一个不小的挑战。



细致的画面



实际游戏画面中丛林的衬托，山川、河流以及后期的街道布景都十分到位。细节方面，例如河里的鱼、爆炸的碎片、武器掉落的弹壳等，这些都在实际画面中很好的体现出来。地图上还会出现敌人布下的各种陷阱，在面临枪林弹雨的同时，各位玩家还得留意周边情况，以减少不必要的损伤。至于周边出现的一些实物，例如木桶，木箱等都能进行破坏，里面藏有不少实用的道具对作战会有很大的帮助。(如果各位玩家有"兴趣"还可以猎杀丛林居民的牲畜— —b)

音效不过不失



游戏的背景音乐十分单调，在没遭遇敌人时都是雨林里飞禽走兽的怪叫声，一到开战时又全是机枪扫射声和炮火的轰炸声、时不时再加上敌人的惨叫声……相信会让那些期待热血音效的玩家感到失望，游戏只有在关卡任务完成后，过场剧情中才象征性地出现一小段背景音乐。(说实话这背景音乐做得真欠火候，难道是卡带容量的限制？)

子弹横飞的战场

攻击敌人时，瞄准系统会自动为玩家锁定一个敌人，不过锁定的精准度并不是那么令人满意，但就射击的流畅感来说还是值得称赞的。即时战斗过程中，爆破、子弹的射杀等，还是比较到位。在敌人围攻的情况下，能体会到一丝丝战斗的刺激感！（一丝丝？－－）众多敌人的围攻会让你应接不暇，在射杀敌人的同时还得灵活地躲避来自四面八方的子弹，这方面还是要求玩家们有一定的微操技巧的。至于人物的移动速度实在是不敢恭维，那速度……（在这样激烈的战斗中，还能悠闲的散步，真是具备一个专业军人的冷静。汗）

任务评价

每关任务达成后会统计出本次关卡中射杀敌人种类的数量以及收集品的数量，然后给出相应的游戏评价，最高是三星级评价。



游戏总的来说还是有可圈可点之处的，多人物的操控，让各位玩家忽略了救世主和个人英雄主义的作战风格，提倡团队协作取胜，游戏中四个人时不时苦中作乐的诙谐话语，也让紧张的战场气氛缓和了不少。遗憾的是本作没有加入联机作战的设定，让游戏性下降了不少。设想一下，如果这款游戏支持四人联机，能让玩家找回儿时与玩伴并肩作战的感觉，相信它也一定能够成为大家所关注的焦点。

DELTORA QUEST
デルトラクエスト
7つの宝石

NDS	拯救德尔托拉 七颗宝石 デルトラクエスト 7つの宝石
	◆NBGI◆A・RPG◆2007年9月20日◆日版
	◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

文 乌冬 美编 紫枫

本作是改编自澳大利亚最受欢迎的作家埃米莉·罗达创作的同名儿童小说，该小说自2000年出版以来，在全世界的累计销量已经超过400万册。在经历了动画版和漫画版后，本作的游戏版也在NDS上和大家见面了。下面就让我们伴随主人公踏上寻找七颗宝石的冒险之旅吧。

系统

操作

本作由全程触控笔操作，移动异常方便，只要点一个地方，角色就会以极快的速度直线移动到那点，所以在没有障碍物的区域可以省下不少时间。战斗方式为点哪打哪，NDS的上屏会显示一个波浪形的条纹，上面有一个精灵在跳动，角色的攻击力会根据当前精灵跳动的位置进行变化，当精灵跳到条纹的最高点时玩家看准点下就会发动威力强大的必杀技了。

合成

合成必须在ジャスミンのまぜまぜ部屋进行，本作的合成系统比较简单，只要在迷宫中找到レシピ这种道具，再根据レシピ上的配方找出两个相应的道具放进锅里慢慢用触控笔搅拌就能完成。



流程攻略

序章

剧情提要

雷电交加的夜晚，加特（ジャード）一人在图书馆看记载着德尔托拉王国传说的文献，因为第2天他亲密的好朋友恩东（エンドン）就要继承德尔托拉王国王位了，可是大臣们对此事的反应都是绝口不提，而只有祭师普蓝登（ブランディン）表现得特别积极。加特此时感到很不安，在查阅文献后，他了解到用来加冕的皇家项链是拿来守护着德尔托拉王国不被影子王侵略的宝物，是不能随意动用的，当他察觉到此事有蹊跷时，仪式马上就要开始。在加冕仪式上，加特喊破了喉咙也不能动摇恩东，而且最终还被普蓝登当做是叛国者论处，加特无奈之下只好离开了德尔托拉王国，在一个铁匠家过起了隐居的生活，并和铁匠的孙女安娜（アンナ）结了婚。

就这样过了7年，加特担心的事情终于发生了，影子王因为不再顾忌项链的力量对德尔托拉发起了大举进攻。加特因为担心恩东的安全所以再次回到了德尔托拉王国。



在城堡上两位好友再度相见，当弄清楚事情的由来时恩东马上领着加特来到项链的存放场所，不过已经为时已晚，项链上的7颗宝石已经完全不知去向。这时普蓝登出现并表露了自己是影子王手下的身分……混乱中加特带着国王和王妃逃出了城堡，德尔托拉王国沦陷，影子王成为这里的统治者。

又过了16年，因为不甘于受影子王压迫，并且为了完成父亲加特的愿望，利夫（リーフ）和他的师傅贝尔达（バルダ）踏上了夺回7宝石和打倒影子王的冒险旅程……

迷宫要点

加特在阻止恩东继位时会有一段锻造武器的回忆，锻造武器只要连续点击屏幕就可以了，以后的锻造也一样。从树上跳下那段要先等马车经过跳到上面去才行。

第一章 沉默の森

剧情提要

在进入沈默の森前，贝尔达教给利夫一些基本的对敌技巧，然后就开始正式冒险了，迷宫里的敌人的所在区域是固定的，只有清除一次该区域的敌人才能到达邻近的区域。在森林深处，利夫一行人遇到了一个神秘少女，少女以为他们俩是影子王手下的影の宪兵而对他们进行偷袭，经过一轮的解释终于被还以清白，不过这时从不远的地方传来了沉重的脚步声，一只巨大的怪兽出现在众人面前。



迷宫要点

第一个迷宫的敌人都比较简单，可以拿来熟悉一下本作的战斗方式。BOSS的弱点在头部，它的攻击方式很单调，不过如果中了它喷出的毒雾的话会降低移动速度。

剧情提要

打败BOSS后，得知少女的名字叫作贾思敏，因为小的时候父母就被影子王麾下的影の宪兵团带走，自己便独自一人生活在“沉默の森”中，因为这样所以她对影子王存有很深的恨意，并且在利夫表明来意后她答应带他们去宝石的所在地。

迷宫要点

剧情过后贾思敏会加入，她攻击力很低，不过攻击频率很高，属于技巧型的角色。后半的迷宫是一个由树枝组成的迷宫，移动和战斗时都要注意不要跑到树枝外面，那可是会掉血的。来到一个树洞

前需要用NDS的麦克把遮蔽入口的树叶吹掉，进入后就会进行BOSS战。BOSS不会移动，但是放出的光球具有跟踪性能，还是得小心，在它蓄集光球时是很好的攻击时机。

第二章 叹きの湖

剧情提要

为了收集第2颗宝石，一行人来到了叹きの湖，刚走没多久贝尔达就提议要休息一会，不过这时有着过人警觉性的贾思敏似乎察觉到了什么，为了不造成不必要的麻烦，众人赶紧爬到树上躲避。贾思敏的感觉是准确的，果然有一群影の宪兵带着一个被捉的ララド族人在树下休息，充满正义感的利夫当然不能坐视不理，不顾贝尔达的劝阻便冲了下去。

迷宫要点

这个迷宫里有一些紫色的毒沼地形，走进去的话会掉血。BOSS战是一群影の宪兵，注意不要被包围就行了，基本没有难度。

剧情提要

敌人的人数比想象中的多，在被包围之前贝尔达及时带领大家逃跑了。不过一波未平一波又起，逃跑的路上一行人竟然不小心进入了沼泽区域，在毫无准备的情况下三人全部陷入泥泞之中……醒来后众人发现身处在一间小屋里，这里有两位慈祥的老人，虽然听不懂老人们说什么，但可以确定的是自己一定是被老人所救。在柔和的灯光和美味的食物下，利夫和贝尔达马上放松了警惕，只有贾思敏仍然像余惊未过的样子。贾思敏的预感再次得到验证，正当他们还没享受多久，奇怪的事情就发生了，首先是灯光变得昏暗起来，接着连食物也变成发紫的霉块，众人慌忙逃离屋子，原来刚才的两位老人是由这种专门用幻象诱惑猎物的吃人魔物所变，逃跑过程中贾思敏还被魔物攻击不幸落水，不过好在刚才的ララド族人出手相救，总算是有惊无险。虽然ララド族人不懂说话，但还是用其他的沟通方式告知大家他叫做マナス，最后マナス还领着大家来到了自己的村子，不过映在大家眼里的是一片荒凉的景象，原来连这里也没逃过影子王的魔爪。

迷宫要点

迷宫里有一种新的影の宪兵，他拿着盾牌使我们的正面攻击无效化，只有从背后攻击才能将他消灭。逃出小屋后渡河的走法是上、上、上、中。

剧情提要

マナス为了报答之前的救命之恩带着大家来到宝石的所在地，从湖里出现了一只巨大的怪物，项链的强烈反应说明宝石就在它身上，不过它似乎不是很愿意交出宝石，谈不拢就只好刀刃相见了。

迷宫要点

迷宫里有一种乌龟模样的敌人，当它缩进壳里后任何攻击都不起效。迷宫内的某些宝箱需要用钥匙才能开启，而钥匙要在大地图的TOM商店购买。BOSS战有三个阶段，每个阶段BOSS的攻击方式都不同，第2和第3阶段还会放出杂兵和会爆炸的气体。

第三章 ラット・シティ

剧情提要



在去ラット・シティ的路上，利夫一行人又再次被魔物盯上了，不过这次他们的运气可没上次那么好，统领这群魔物似乎是一个不简单的家伙，在悬崖边三人不敌魔物，无路可逃的情况下全部被打落山崖……

画面突然切换到一间豪宅，众人被チュルナイ的领主所救，并且领主为了显示自己的权贵，招待大家享受丰盛的美食，但是想不到因为仆人打破了一个盘子，大家看不惯领主的处理方法而再次招来无妄之灾，本来是一场盛宴现在却变成了牢狱之苦。正当在商量怎样逃出去时，监狱的门开了，原来是刚才打破盘子的

仆人为了报答大家刚才的解围而冒险放他们出来。不过在逃出大宅的路上，他们还是碰到了领主，一场恶战在所难免，击倒他后发现原来领主变得狂暴的原因也是影子王的“功劳”，最后众人穿上领主的衣服，终于得以脱逃。

迷宫要点

后半部分在豪宅里的迷宫冒险要注意地上有很多针刺地形。另外，在一些因为黑暗而无法进入的区域，需要去TOM商店购买“光のシャボンパイプ”这件道具才能进入。BOSS战是对付领主和两个穿的衣服和领主一样的帮手，3个BOSS的行动速度都不高，玩家可以先拉开距离然后蓄力，等他们自己走过来后再一次性攻击三个。胜利后直接由上方的处理穴逃脱，下滑途中要小心别碰到毒蘑菇。

剧情提要

终于逃出了チュルナイ，不过很快大家又被挡在一片大海前面，这时之前在TOM商店获得的水虫上演了一场“摩西分海”。借助它的力量众人穿越海床，来到了本章的目的地ラット・シティ，这里也是一片废墟，在废墟的尽头遇到了宝石番人……

迷宫要点

迷宫的线路比较单一，所以不再赘述。BOSS战为一头大蛇，它主要有三种攻击方式，一为从空中扔石头，这个只要看准地上的影子便能避开，除了扔石头还有一种是整个头从上方砸下来，这招没有影子可看，看它停止落石后就可要多留意了。最后一种是吐舌头，这招只要离远点就可以躲掉。因为大蛇老是在天上，能攻击的机会比较少，所以用高攻击力的贝尔达使用蓄力攻击是不错的选择。

第四章 うごめく砂

剧情提要

肚子饿得慌的众人在去うごめく砂的路上偷了一个果园里的苹果，遭到了果园主人的驱赶，结果肚子没填饱还招来一肚子的气。来到最近的小镇，得知这里正在举行竞技大会，而凡是参加竞技大会的人都可免费用餐，为了填饱肚子贝尔达二话不说就答应了下来。本以为能轻松获胜的他们在最后一战里遇到了一个很强的对手，利夫和贝尔达都纷纷败下阵来，大家把最后的希望放在贾思敏身上……

迷宫要点

在进入第四章前最好先在TOM商店买根绳子。BOSS战是吉卡（ジョーカー），注意他的移动速度很快，主要攻击方式有突进和放出圆形剑气，看到他低头双手持剑时就要注意了，不过这也是最好的攻击时机。

剧情提要

竞技大会结束后大家继续旅程，在うごめく砂终于发现了宝石番人，但是项链似乎对它没有任何反应，击倒它后确实也找不到宝石，大家只好继续寻找，结果意外地在一处流沙内部项链有了反应。

迷宫要点

这章的迷宫会出现一种用锤的影の宪兵，他的攻击力和HP都比较高，如果被它打到会损失两点HP。来到巨大岩石前，如果来这里之前买了绳子的话就可以直接过去，没有的话就只好用帐篷里的马回到世界地图买了。うごめく砂是一个被风沙笼罩的迷宫，而且这里面积比较大，敌人分布也比较密集，而触发剧情的地方贾思敏会有提示。BOSS战为一只巨大的蜘蛛，此BOSS的接近攻击只有挥舞爪子一种，远距离会放出蜜蜂，把它的HP削减到一定程度后它还会放出地刺，不过前兆明显，很容易就能避过。

第五章 恐怖の山

剧情提要

因为儿子的关系，加特夫妇被影子王的手下捉了起来，不过两老为了保护利夫，对儿子的事情绝口不提，这样招来的结果就是惹怒了影子王的手下。另一方面，利夫他们解决了食物问题后这次又要为水犯愁了，后来终于在贾思敏的鸟帮助下找到了一处水源，此时还碰到了传说中的有翼种族“キン”。贝尔达灵机一触想借助キン的力量到达恐怖の山而找长老商量，不过キン的长老似乎是一个很固执的人。最后在利夫解救了一只キン族少年后，其他的キン终于答应带他们上山。



迷宫要点

在飞往恐怖の山时会有一个小游戏，这时连续点击屏幕キン就能上升，什么都不做的话キン就会下降，要活用这两种方法来躲避障碍物和弓箭。到达恐怖の山山脚会有一次BOSS战，这个BOSS的攻击方式有两种：一种是近距离的爪子和尾巴攻击；另一种是冷不防从两边冲出来的突进，玩家只要控制角色上下移就能躲开。

剧情提要

现在终于弄清楚キン族人不愿上山的原因，原来住在山上的ゲメノ族人会把キン族当成猎物来狩猎，在利夫的帮助下，两族人终于能彼此尊重对方。最后ゲメノ族人还带他们来到宝石所在地，在这里遇到了守护宝石的宝石番人。

迷宫要点

迷宫的路比较复杂，针刺地形也比较多，要留意有许多宝箱都是在针刺地形的尽头。这里有两场BOSS战，第一场是对付几个ゲメノ族弓箭兵，他们不会移动，但是弓箭很烦人，要边躲边打。第2场BOSS是只巨大的蛤蟆，而且战场上还有来自杂兵和弓箭的骚扰，BOSS的攻击方式有3种，吐绿舌头这招只要远离它即可，另外还有吐毒气和口水，不过速度比较慢，不要站在正中央就可以了。

第六章　魔物の洞窟

剧情提要

根据キン族人的提示，利夫一行人向魔物の洞窟前进，在旅途中突然听见求救声，在湖边发现有个女孩掉进湖里了，当贝当尔达跳进湖里去救她时，利夫发现下面有一个人准备袭击岸上的女孩，贝尔二话不说冲上去就是一剑，可是当他击倒这名男子时原来的两个女孩都露出了原形，原来又是会变成人的魔物。在化解可误会后这名名叫迪恩（ディン）的男子提议一起冒险，可是贾思敏似乎不是很愿意，就独自一人离队了。从迪恩口中得知要去魔物の洞窟必须乘船才能达到。不过因为刚刚的误会，受伤的迪恩晕倒在半路上，利夫和贝尔达决定把他留在他的好朋友ルーカス那。

利夫和贝尔达乘上船后，被船长认出他们是去讨伐影子王的名人，最后掩饰不了身分的他们被船长拜托去调查船上可疑的乘客，在调查的同时也发现了一直跟在他们后面的贾思敏，众人还没来得及高兴就发现自己已经被乘客包围起来了，原来这些乘客也是由魔物变的。在抵挡魔物的攻击时贝尔达不幸落水……

迷宫要点

这里的两次BOSS战都是变身魔物，基本上和对付杂兵差不多。另外在ルーカス那能买到不少好东西，资金充裕的话建议购买。

剧情提要

到达魔物の洞窟门口，利夫和贾思敏被看守岛屿的魔物拦住，此时贝尔达出现，合力消灭了魔物进入洞内。在洞窟深处发现了一个洞，项链有强烈的反应，表示宝石就在附近，但是此时影子王的手下魔女テーガン出现，众人毫不跳进洞内，想不到这一跳还见到了宝石番人，在一轮追逐后利夫轻松获得了第6颗宝石。不过事情可没那么简单，魔女テーガン再次阻挠众人，更想不到的是，原来在身边一直表现亲切贝尔达也是魔物变的，千钧一发之际迪恩再次出现救下大家。

迷宫要点



和宝石番人的战斗是一个小游戏，玩家要不断点击屏幕逃跑，不要给它追上就可以了。真正的BOSS战是魔女テーガン，她的主要攻击方式是火球，有前排和全方位两种，还有当她放出蓝色保护罩时所有攻击对她无效，攻击时机只有在她放完火球下降的时候。BOSS战后真的贝尔达归队。

第七章　戒めの谷

剧情提要

来到戒めの谷，利夫他们从迪恩口中了解到了一些关于16年前的事情，原来迪恩是当年恩东的儿子，他从传言中得知父亲当年逃出王国后来到トーラ族人居住的戒めの谷隐居，可是当大家来到トーラ族人的定居点时，却发现一个人也没有，迪恩显得非常失落。不过好在在大家的鼓励之下，迪恩收拾了和亲人分散的悲痛，并发誓要打倒影子王重新恢复德尔托拉王国的和平，接着就与前来汇合的吉卡先走了。

众人继续前进，来到了戒めの谷深处的神殿，在这里遇到了宝石番人，并且当他报出自己的名字叫恩东时，众人都感到非常吃惊。恩东同意交出宝石，不过前提是利夫三人要完成他的试练。当众人完成试练后这个恩东却露出了另外一副嘴脸，不但不履行刚才的承诺，还召唤出魔物攻击利夫他们。击倒魔物后终于揭穿了他假国王的身分，原来他也受到了影子王的控制假扮恩东国王阻挠利夫他们，了解到真相后最后一颗宝石也终于到手了。

迷宫要点

第一部分的迷宫的岔路比较多，但是很多岔路后面都有隐藏的宝物，不要错过了。第二部分的试练由4个部分组成，首先是操作角色移动到迷宫尽头，不过后面的道路会强制消失，一旦掉进岩浆里就要重来，走到尽头后再打倒一个小BOSS就算完成。完成这个后就是对应每个人的试练了，先是利夫的，一开始利夫会出现在自己出生的村庄，先回到自己家，发生剧情后解决掉小BOSS就行了。接着是贾思敏，她一共要解决3个谜题，前两个都是寻找物品，找到后就会能继续前进，注意寻找第2个谜题的物品时要多留意隐藏的道路。第3个谜题只要在门口呆着不动，过一会门就会开。最后是贝尔达，只要一路杀到尽头就能完成。试练完成后的BOSS战是对付4个魔物，4个怪物都有各自不同的攻击方式，注意不要站它们中间，这样很容易被围攻。

最终章　归还デルへ

剧情提要

7宝石终于收集齐了，众人知道和影子王的最终决战也不远了，不过正当7个种族准备集合起来使用宝石的力量时，迪恩突然出现并抢走了项链。追上去才知道迪恩已经效忠了影子王，但是最终迪恩还是因为太看重权利与力量，没把将项链交给影子王的手下法罗（ファロー），他打算利用项链的力量自己统治德尔托拉。将迪恩打倒后，迪恩道出了收藏项链的地方。

根据迪恩所说的在利夫家里果然找到项链，不过这时影の宪兵队也找了上门，除了被众人藏起来的利夫，其余人全部被捉了起来。

利夫来到广场前，发现了被捉走的同伴还有自己的父母，在宝石的引导下，利夫终于不再懦弱，独自一人闯进了城堡……在解救了被捉的众人后，加特为了保护自己儿子而中了法罗的偷袭，倒在血泊之中。

为了给父亲报仇和解救这个国家，利夫提起了剑向影子王冲去……在打倒影子王后，加特说出了16年前的真相，其实当年为了保护皇家血脉，加特和恩东两人调换了身分，恩东一直以加特的身分生活在铁匠家里，而真正的加特，是一直在暗中保护利夫他们的迪恩的同伴——吉卡。而迪恩从小在皇室贵族的神话下长大，也造就了他向往权利的欲望。现在终于真相大白了，原来利夫才是真正的王子，国王恩东在临终前将德尔托拉托付给了利夫，而利夫也会作为新一任国王将7宝石的传说延续下去……

迷宫要点

最后一章的迷宫很大而且道路也比较复杂，其中还有许多强力的杂兵，影の宪兵里出现了枪兵、骑兵和合体兵3种新兵种。在处刑台前的谜题要按照DELTORA的字母顺序将宝石捡起。除了新敌兵和谜题，还有4场BOSS战，第一场是对付第三章的魔物首领，它除了会放出许多小光球，还会使用左右来回突进，不过只要不停移动就能避开。第二场的对手是迪恩，他有两个形态，第一形态时他只会放箭，箭速不快，可以轻松获胜。第二形态是一把剑，这个有点棘手，剑会不停乱跑，而且每招的攻击判定都很大，把握好时机利用他攻击时的停顿砍吧。第三场是法罗，他不会移动，除了闪电比较难躲之外，其他招式都没什么威胁，拼血也能胜利。最终战是附在法罗身上的影子王，场地是一个棋盘，首先影子王会放出棋子来妨碍利夫移动，棋子虽然可以消灭，但十分花时间，接着它的手还会摇动棋盘把利夫震下去，不过这招可以攻击它的手将它取消掉，这个BOSS的攻击时机只有等它的头从上屏下来时，不过这里时间很短而且还有来自两只手的骚扰，用回复道具撑住来打吧。



老牌的经典射击游戏《R-Type》转型为战棋式SLG在PSP平台上登场了。游戏中玩家将扮演地球军新任宇宙舰队司令官，为阻止被称为拜德（Bydo）的异形生物入侵地球而前往木星轨道展开迎击。游戏在战略性上做得比较出色，难度也偏高。基本玩法与众多SLG并无太大的差别，总的来说是一款核心Fans向的SLG作品。

PSP **R-Type战略版**
R-Type Tactics
◆Irem◆SLG◆2007年9月20日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

文 羽纹　美编 咕噜

主菜单介绍

ミッション	开始新任务
通信対战	利用Wi-Fi功能实现双人对战，对战地图随游戏流程的深入而不断增加
オプション设定	包括音乐、战斗画面开与关等多项系统设定
データ阅览	查看游戏的各种情报，包括战斗胜率、机体开发、获得宝物等资料
ギャラリー	画廊模式，可以将里面收集的插画随意设置为标题或读盘画面的背景图
ムービー	影像模式，玩家可以在这里欣赏到游戏里的所有动画
ルール说明	游戏的各种简要说明

战前准备画面说明

舰队编成	完成各种战斗单位的配置，分为指挥部队、战斗部队和威力球部队3个页面，部队容量会随着流程的进行而不断扩充
ユニット开发	通过在战场上获得的各种道具来开发新的机体，不同的机体耗费的蓝、绿、红矿石资源有所不同，强化型机体的开发还需要消耗原型单位
データ阅览	查看游戏的各种情报
メインメニューへ戻る	回到游戏标题画面
ミッション选择	选择准备进行的任务，点开后会有ミッション开始和ミッション下见两个选项，点击后者可以预览战斗地图

作战单位资料说明

HP（机数）	机体的耐久度，其中威力球、战舰以及补给机用HP表示；而攻击单位则是以小队机体数来表示，机体数的多少会影响到攻击力的高低。HP（机数）可以通过修理机修理或回战舰停靠一回合的方式来回复
燃料	机体的燃料装载量，游戏中每移动一格燃料减少1，耗尽后机体将无法移动
チャージ	波动炮等蓄力武器填充完毕的必要回合数，填充过程中如果受到伤害填充就会自动解除
索敌	机体的索敌范围
回避性能	机体的回避能力，越高则越容易回避对方的攻击。另外，在受到攻击的时候选择“回避・防御に专念する”可以令回避性能暂时上升
熟练度	驾驶员的经验值，升满后可以获得“AcePilot”的称号，能针对不同机体的特性强化某方面能力。例如驾驶侦察机时会增加回避性能，而驾驶爆击机的话会增加武器命中率
特性	机体的特别能力，包括可装备蓄力武器、可与威力球合体、自己修复等等

武器的类型

本作的武器可以按照使用方法和材质来进行分类，以下是各自的详细说明：

Part1 按照使用方法来分类

有攻击用、反击用和迎击用三种类型，只有当机体持有“反击用”武器且满足射程范围的情况下才能在对方攻击之后做出相应的反击；“迎击用”武器的设置则是以击落对手的实弹攻击，减轻自身伤害为主要目的。

Part2 按照材质来分类

光学系：主要是激光和波动炮等武器，特点是命中率高，但是会受到环境的影响，比如激光穿越水下的时候威力会大幅度衰减。

实弹系：主要是各种导弹类武器，特点是威力高、携带数量多，不过会受到迎击类武器的影响，攻击命中率也比光学系武器稍低。

生物系：Bydo军的物理攻击，多以身体冲撞为主，射程统一为1但威力很高，命中后还能夺取目标的燃料。

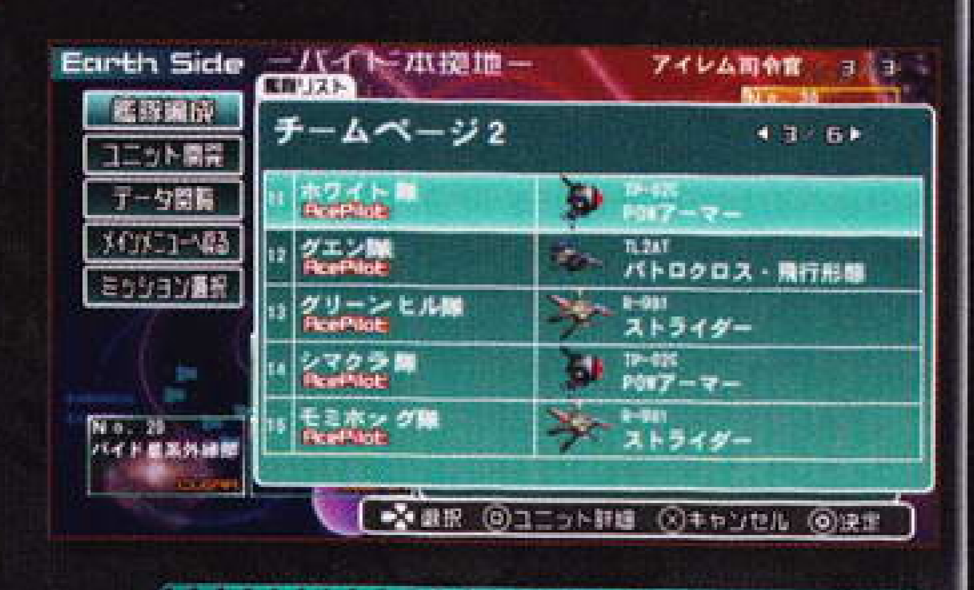
舰队编成

战斗开始前的出击队伍编成是不能缺少的，本作中的玩家部队主要分为三个类型，根据部队类型的不同和任务特点为每支部队配备作为合适的机种是十分重要的，随着游戏的深入，玩家还可以获得新的部队。

指挥部队：编成页面中显示为“舰长”，只能配备战舰。随着游戏的深入，玩家会获得一些新的舰长。

战斗部队：如攻击队、侦察队等等。战斗部队可以根据任务的不同随意配备除战舰和威力球以外的全部单位，包括攻击用的战斗机、轰炸机，侦查用的早期预警机，以及专门用于补给和修理的辅助工作机等等。

威力球部队：编成页面的部队名称前会注有“FC”字样，威力球可与战斗机合体（增加战斗机攻击方式）也可自行参战。自行参战的时候可以使用与Bydo军生物攻击相类似的冲撞，并有将目标往后击退一格的特性。



机体开发

要想与越来越强的Bydo军相抗衡就必须时刻研发新的作战单位，本作中完成这项工程需要满足三个必备条件，分别是机体开发图、必要资源和原型机体。

机体开发图：游戏的多数关卡中都散布有道具箱，需要玩家仔细探寻。道具箱中收

藏着贵重的机体开发图，考虑到后期开发强力单位会同时要求多张机体开发图，玩家务必将它们的回收工作放在战斗首位。

原型机体：对于某些能力提升性质的机体开发，往往需要玩家的部队中已经存在某种机体作为蓝本。比如，当玩家可以开发可携带波动炮的人形兵器时，就必须要首先拥有最基本的人形兵器。



必要资源：游戏中一共存在三种资源。当玩家在战斗中探索到某种资源后，可以派出工作机进行采集和搬运。需要注意的是，这三种资源并不是随意分布的：蓝色的ソルモナジウム矿石大量存在于人类活动的太阳系内；绿色的エーテリウム矿石主要分布在异层空间；红色的バイドルゲン矿石则出现在Bydo本据地。

“地球篇”关卡要点提示

Stage1 成层圏での演习

地图大小：21×11	难度：★
限制回合数：25	
胜利条件：击破敌军的旗舰	
战场道具：演习用コンテナ1	

解说：由于是演习关卡，因此本关并不需要玩家进行索敌。敌军阵营中アロー・ヘッド的蓄力波动炮是非常需要留意的，被命中的单位很有可能直接坠机，因此优先攻击它们解除其蓄力。我方单位ストライダー是战斗的绝对主力，它所持有的武器“バルムンク”性能非常高，只是弹药数比较少，记得操纵POWアーマー对其进行弹药补给。

过关奖励：辞令1、战斗部队扩容，加入“ホワイト队”、威力球部队扩容，加入“FC：ホシ”、画廊里追加“次元战斗机 アロー・ヘッド”

Stage2 月面での演习

地图大小：25×11	难度：★★
限制回合数：25	
胜利条件：击破敌军的旗舰	
战场道具：演习用コンテナ2	

解说：由于敌单位“宇宙机雷マイン01”周围的1格属于不可侵入领域，因此要想取得地图中央的道具箱就必须将它们破坏掉。战斗开始之初敌我军的距离较远，搭载波动炮的单位可趁机进行蓄力。考虑到波动炮攻击不具备敌我识别的能力，使用的时候要注意它的射程范围。

过关奖励：长距离波动炮、开放对战地图“No.2月面”、画廊里追加“早期警戒机 ミッドナイト・アイ”

Stage3 火星施设迹调查

地图大小：33×15	难度：★★
限制回合数：30	
胜利条件：回收道具“火星施设データ”	
战场道具：工作机の残骸、火星施设のデータ	

解说：算是游戏的第一场正式战斗，全黑暗的宇宙空间才能体现出侦察机那5格的索敌优势所在。地图初始右下方的山岩能够破坏，这样可以节省一些的路程。敌人多使用实弹系攻击，用ストライダー的“バリア弾”来迎击吧，有很大几率让它们无功而反。任务需要回收的道具“火星施设のデータ”在地图的右下角。

过关奖励：工作机の残骸、火星施设データ、辞令2、指挥部队扩容，加入“ウエスティン舰长”、战斗部队扩容，加入“グエン队”、威力球部队扩容，加入“FC：ツキ”、获得新作战单位“R-2o-3 工作机”、画廊里追加“中距离支援机 シューティング・スター”。

Stage4 木星轨道上遭遇战

地图大小：24×11	难度：★★★
限制回合数：30	

胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：扩散波动炮、浮游コンテナ

解说：本关和接下来的第五关难度都会比较高，请玩家做好充分的准备。战场上有一些“岩礁基地”，使用工作机可以解放这项设施，让它们变成我军修理和补给的据点。另外在地图中央的巨大陨石上有两处蓝色的矿石岩，每处埋藏有80的ソルモナジウム，作为开发新机体的贵重资源，请务必派出工作机将它们全数回收。敌军的波动炮很是厉害，要充分利用陨石来作为掩护并逐步削弱敌战斗力。

过关奖励：低位亚空间航法システム、战斗部队扩容，加入“グリーンヒル队”、开放对战地图“No.03小惑星での战い”、画廊里追加“地球军宇宙驱逐舰 ニーズヘッグ级”。

Stage5 木星卫星基地调查

地图大小：40×11　难度：★★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：バイドに关する资料1、木星基地の记录、触手付きコントロールロッド

解说：游戏开始后第一个有BOSS镇守的关卡，普通的杂兵实力并没有上一关高，只是特别需要注意的是敌威力球单位的撞击，我方的侦察机可是承受不住它一击的。解放地图上的收纳箱可以获得グレースノート和ディフェンシブフォース各一台。BOSSドブケラドプス有头、身和腹部3个部位需要破坏，其中头、身发动3～6格的远程攻击，可用选择强化战斗机的“亚空间突入”指令隐形过去近距离破坏，腹部则是威力高达210、两回合储蓄完毕的蓄力招式，千万不能让我方单位处于它的直线射程上。另外，BOSS的巨大触手会上下摆动，被打中的单位会直接坠毁。



过关奖励：辞令3（巡航舰受领许可书）、战斗部队扩容，加入“シマクラ队”、威力球部队扩容，加入“FC：カタナ”、指挥部队扩容，加入“マクスウエル舰长”、获得新战舰UFHC-007：ヴァナルガンド级、画廊里追加“ドブゲラドプス・ユーピテル”

Stage6 土星の环

地图大小：27×11　难度：★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：人型兵器の研究データ

解说：地图上有两处“浮游兵器厂残骸”，只要玩家投入80的ソルモナジウム资源就能将它们修复并成为我方的据点。本关的敌人都聚集在地图右侧深处，数量居多，必须抢先解除敌波动炮的威胁。至于地图中央的矿藏只能由工作机去搬运，考虑到现在工作机的负载量，要往返旗舰卸载数次才能完成。

过关奖励：开放对战地图“No.04土星の环”

Stage7 生物兵器施设入口

地图大小：14×38　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：耐热性パイプ

解说：本关是一个纵向深入的版面，由于地形的特殊原因，我方战舰几乎无法对受损的单位进行及时的收纳和修理，玩家必须尽快解放地图内的“基地设施”来解决我军的回复问题。关卡中有很多因过度腐蚀快要崩塌的墙壁，用武器将它们破坏后能为我方行进节省不少时间。本关的道具设置在地图的第四层，而敌人的主要兵力集中在倒数第二层，推荐让有良好迎击系统的ストライダー去打头阵。

过关奖励：开放对战地图“No.05ヴァーティカルフィールド”、画廊里追加“アロー・ヘッド ブラックver.”

Stage8 生物兵器施设迹

地图大小：40×11　　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：白兵战强化武装、阳电子炮

解说： 如果在前一关中取得了“耐热性パイプ”，那么就可以开发“火炎武装机”，它的蓄力攻击能对生物系Bydo军造成很大的伤害。本关的杂兵多为白兵战单位，移动力只有2，可以用侦察机探明确它们的位置后再用远程攻击灭之。BOSS前面有“防御生命体”镇守，该敌人有多个关节组成，HP较多，用波动炮来进行攻击能对它造成大面积伤害。BOSS“生命要塞ゴマンダー”会使用攻击高、射程远（3～6格）的酸液，被腐蚀的我方单位非死即重伤，不过玩家只需要冲到它的两格范围内就可以慢慢对其进行虐待了。

过关奖励： 指挥部队扩容，加入“ワタナベ舰长”、战斗部队扩容，加入“ベナブルズ队”、画廊里追加“ゴマンダー・とインスルー”

Stage9 カイパーベルト

地图大小：30×23　　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：地球からの手纸、水中制御システム

解说： 比较简单的一关，主要是利用超强的集光炮来进行“清屏”，虽说填充的时间长达7个回合，但是在它的攻击范围内没有一个单位能存活下来。玩家的主要任务就是保护聚光板不被敌人破坏，否则会导致集光炮的威力下降。地图上有很多小冰块阻碍我军前行，让需要积攒熟练度的驾驶员去把它们破坏掉吧。

过关奖励： 战斗部队扩容，加入“ロバーツ队”、威力球部队扩容，加入“FC：ヤマ”、开放对战地图“No.06太阳光兵器の胁威”、画廊里追加“ソーラー兵器 ウートガルザ・ロキ”

Stage10 卫星トリトン地下

地图大小：23×11　　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：无

解说： 本关是在冰窟里进行战斗，地形狭隘，如果选择在水中前行的话就不要使用光线类武器，不然威力大幅度衰减。敌人数量很少，难度不高。敌BOSS“浮游生命要塞”没有近程攻击武器，派出ストライダー发射四五枚导弹就能将它摧毁。

过关奖励： 机体轻量化素材、开放对战地图“No.07水面の攻防”、画廊里追加“攻击舰 エーギル级/フロッグマン”

Stage11 冥王星基地夺回

地图大小：29×23　　难度：★★★
限制回合数：25
胜利条件：解放グリトニル基地
战场道具：轨道战斗机の设计思想



解说： “グリトニル”基地位于地图的右上角，有左、中、右三条进军路线可供玩家进行选择，其中左右两边是一片小冰块带，需要玩家慢慢破冰前行。选择中间的话会和Bydo军发生正面冲突，不过行军速度却是最快的。敌方单位中“支援人型兵器”需要特别留意，它的波动炮一回合就能填充满。“グリトニル”基地需要有“占领”指令的单位才能实现解放，因此如果我军中有这项能力的单位全被破坏了的话，任务就会强制以失败而告终。

过关奖励： バイド星系の位置データ、战斗部队扩容，加入“ゴルサッチ队”、威力球部队扩容，加入“FC：ハナ”、画廊里追加“激突 ボルドVSヘイムダル”

Stage12 26次元の入口

地图大小：29×11　　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：无

解说：与敌军的交战会比想象中的来得还要快，敌人会全军一齐出击，比较棘手，优先让ストライダー利用射程上的优势击坠敌远程单位吧。另外提醒玩家不可让多个单位包围Bydo，因为它们能自爆，到头来吃亏的肯定是我军。

过关奖励：画廊里追加“轨道战斗机　ダイダロス”

Stage13 ワープ战の胁威

地图大小：40×11　　难度：★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：バイドに关する资料2

解说：异次元空间的第二战，和前面那场战斗格局非常相似。敌人多聚集而行，大范围的波动炮能对其造成重创。由于战前敌我双方相距较远，因此在遭遇到第一波敌人之前波动炮完全有时间进行装填。地图上的エーテリウム矿一定要用工作机去搬运，任何一种资源对于想开发新作战单位的我们都很重要。

过关奖励：无

Stage14 次元の狭间

地图大小：35×11　　难度：★★★
限制回合数：30
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：エーテリウム块

解说：异次元空间的第三战，难度比前两战稍高。一方面是敌军的数量有所上升，另一方面敌BOSS“暴走战舰”的U字型波动炮会给我方带来不小的麻烦，好在它和其他敌BOSS一样没有近程攻击招术。平时可多用ストライダー作为开路先锋，当它的熟练度达到“AcePilot”后能用“バリア弹”截下敌人的大部分实弹系攻击。

过关奖励：无

Stage15 逆流空间A

地图大小：29×11　　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：无



解说：异次元空间的第四战，难度有所回落。注意地图的上方和下方各有一个来回移动的“信号障壁”，被其碰到的单位都会无条件坠落。另外，如果玩家有开发“高机动机”的话就能用它的第三种武器“捕获弹”来将Bydo生命体系单位转换为贵重的资源バイドルゲン矿。

过关奖励：无

Stage16 逆流空间B

地图大小：34×11　　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：无

解说：异次元空间的第五战，敌军中共有五台“暴走巡航舰”，对付它们最好的办法就是集中火力攻击核心部位直接将其击沉，没有必要和它们发生过多的纠缠。要注意的是它们都装备有射程为2–4格的迎击武器，如果是使用实弹攻击的话威力肯定会削弱，推荐多使用光线类攻击或是波动炮。

过关奖励：无

Stage17 逆流空间C

地图大小：29×11　　难度：★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：电击诱导リーダ

解说：比较麻烦的一关，地图中央三个不断移动“信号障壁”会将我军挤迫在狭小的空间内，这样必然会出现两、三机排成

一行的情况，然而敌军中又“恰到好处”地安排了多台一回合就能完成波动炮填充的单位……还是推荐先用侦察机探明敌军位置，然后再用爆击机一次性干掉一个，逐步解除敌波动炮的威胁。

过关奖励：无

Stage18 螺旋空间

地图大小：35×11　难度：★★
限制回合数：35
胜利条件：我军旗舰到达指定地点
战场道具：无

解说：由于本关的目标是让旗舰到达地图右侧的目的地，因此选择一艘机动性能较好的旗舰可以节约下不少回合数，比较推荐的是“宇宙巡航舰”，自身拥有3的移动力并且舰首还搭载有蓄力能源炮，在攻击性能上也能体现出它的强势。敌人在目的区域附近埋伏了大量的兵力，必要的时候可以用旗舰上去顶一两回合，毕竟只要主舰舱部分未受到破坏就不会有大碍。

过关奖励：无

Stage19 ワープアウト

地图大小：40×15　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：无

解说：敌我双方在开战之初就相距很近，先让侦察机移动就能探索出它们的具体位置，好在敌人打前阵的是一群补给机，对玩家基本构不成任何威胁。在地图中间分上下层的地段会遭遇上敌人主力部队，推荐将队伍分成两队逐一击落。敌BOSS是ドブゲラドブス的强化版，同样需要破坏头、身、腹三个部位，可以按照从上到下的顺序来进行。注意该BOSS的蓄力攻击很强劲，要时刻留意它的射程范围和蓄力状态。

过关奖励：钩爪式コントロールロッド



Stage20 バイド星系外缘部

地图大小：29×18　难度：★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：バイドルゲンの块

解说：来到Bydo栖息地的第一战，本区域盛产红色资源“バイドルゲン矿”，要想在规定回合数内搬运完这里的资源至少需要派出两台以上的工作机。而本关的攻略要点也是要利用这些矿石结晶来抵御敌人穿透性极强的波动炮攻击。战斗胜利后可以开发“泛用工作机”，其矿藏的装载量为未强化版的两倍以上。另外，由于先前收集了大量的バイドルゲン矿，现在开发威力球也不用再担心资源短缺的问题了。

过关奖励：指挥部队扩容，加入“キートン舰长”、战斗部队扩容，加入“ソン队”、威力球部队扩容，加入“FC：ウミ”、开放对战地图“No.08银河の缩图”。

Stage21 幻想空间

地图大小：40×11　难度：★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：人型兵器用波动炮



解说：本关的敌人数量比较多，但相对分散，因此应付起来不会手忙脚乱。开盘的时候会出现几个多关节怪物ムーラ，它们会一击必杀的招术，不过攻击距离只有一格，朝准它头部的弱点进行攻击很快就能将其打倒。敌BOSS持有“亚空间バスター”，这是惟一一种能攻击到亚空间中单位的手段，我方在使用亚空间指令潜入的时候千万要留心。

过关奖励：画廊里追加“ムーラ/ミッド/ジータ”

Stage22 暗黑の星の胁威

地图大小：30×23　　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：旋回性能向上システム

解说：难度比较高的一关，地图中央出现了巨大的黑洞，会对我军单位的移动能力造成极大的影响。敌军中有大量的波动炮速填单位，我们必须贴着黑洞的边缘排列阵形才能保证不与敌军位于同一直线上。本关的宝物位于地图的上方，如果不追求全灭敌人的话可以全军往上移动，这样只需要对付大约半数的敌人。过关后可以开发新机体“超高机动机”，回避率50%、移动力6并携带有大量的远程攻击武器，人类军总算是有台像样的机体了。

过关奖励：威力球部队扩容，加入“FC：アナタ”、开放对战地图“No.09ブラックホール”

Stage23 水栖生命体调查

地图大小：32×16　　难度：★★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：无

解说：和Stage10版面非常相似的关卡，战斗开始的时候敌人就埋伏在离我军初始位置不远的地方。如果之前有条件开发出两台以上的“超高机动机”的话会使得战斗轻松许多。本关的敌人数量很少，除开几个近程攻击单位会对我军探路的侦察机造成一定的威胁外，其余杂兵都好对付。敌军中形似水母的生命体敌人只需要破坏它的头部就能将其消灭。

过关奖励：无

Stage24 水栖生命体调查2

地图大小：14×38　　难度：★★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：バイドに关する资料3

解说：纵向潜入水下的作战版面，由于环境的原因，以光线类武器为主的单位就没有必要出场了，尽量派出实弹系或波动炮填充时间较短的单位。战机在水下作业的时候移动力会受到较大的影响，移动消耗是平时的1.5倍，由于这个因素的存在使得我们在面对敌BOSS的时候很是棘手，为了避免出现还未接近它就被其远程攻击击坠的情况，请活用波动炮，必要的时候可专门花费回合数来完成填充。另外，地图两侧暗红色的区域埋藏有丰富的“バイドルゲン矿”，需要的话可以派出工作机去采集。

过关奖励：无

Stage25 マグマの星突破

地图大小：31×14　　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：我军旗舰到达指定位置
战场道具：人型兵器可变システム

解说：本关的目的是穿越灼热的熔岩地带，由于地图上会喷射出岩浆，因此必须保证我方单位的安全，好在岩浆在喷射之前都会有明显的提示（画面中会勾勒出岩浆的喷射轨道），因此只要稍微小心一点就可以很轻松地回避。另外，受到狭隘地形的影响，体积较大的旗舰不宜用来穿越狭长的通道，推荐选择游戏初期的输送舰作为旗舰即可。

过关奖励：无



Stage26 暴走输送システム

地图大小：40×15　　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：敌全灭
战场道具：巡航舰のパワーアップ

解说：战斗开始前可以开发出“可变人型兵器”，这种单位可以在近、远程单位之间进行变形，5的移动力也算是解决了我军长久一来近战兵器机动低下的弊病。本关的目的是制止版面内的暴走输送系统，而制止的方法就是直接将其击毁。由于它们除了会频繁移动外并没有其他攻击手段，因此玩家只需留意观察它们的行动路线，别被撞毁即可。另外，本关是除游戏开篇演习关卡外少有的地图全开放关卡。

过关奖励：无

Stage27 岩の回廊の遭遇战

地图大小：22×21　　难度：★★
限制回合数：25
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：Fリミッターキャンセラー

解说：本次的作战地图是在一个回廊格局的浮游陨石带来进行，敌军的BOSS就位于我军初始位置的上面，如果不太追求敌击破率的话可以选择速战速决。敌方单位中使用迎击武器的比较多，如此一来我军的“超高机动机”又能大显身手了。

过关奖励：开放对战地图“No.10岩の回廊”

Stage28 腐败都市

地图大小：41×11　　难度：★★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：バイドの本星の座标データ

解说：本关敌人数量巨多，在关卡开始一初就犹如洪水一般向我军涌来，好在它们都没有搭载速填波动炮，用迎击性能较好的“超高机动机”或“ストライダー”去截获它们的实弹攻击可以免受很多的伤害。地图上的收纳设施可以提早去解放，到时候可以为我军提供补给和修理工作。本关没有BOSS存在，杂兵敌人经常会呈聚集态势，波动炮的活用可以明显缩短任务回合数。

过关奖励：画廊里追加“地狱の番犬ケルベロス　渡し守カロン”

Stage29 バイドの星上空

地图大小：29×18　　难度：★★★
限制回合数：35
胜利条件：击破敌军的旗舰
战场道具：无

解说：发生在Bydo行星上空的战斗，关卡内到处漂浮着的机器残骸以及各种障碍物形成了天然的屏障，可以多加利用以减少伤害。由于本关没有战场道具，因此在开战后玩家可以集中兵力往地图中央障碍物最密集的方向移动，在那里可与敌军发生激烈的交战。“超高机动机”依然是战斗的主力单位，不过它们有个缺憾就是燃料携带量比较少，这就要求玩家的补给机能跟上步伐。

过关奖励：开放对战地图“No.11漆黑の星の空”、画廊里追加“狂气の输送システムノーザリー”

Stage30 バイドの星中枢

地图大小：40×23　　难度：★★★★★
限制回合数：40
胜利条件：破坏Bydo行星的中枢
战场道具：バイドに关する资料4



解说：游戏“地球篇”的最后一章，我军可出战机体数为27台，而敌军的总数量达到了令人惊异的71台。关卡难度之高令人咋舌。战斗中推荐派出两艘战舰各自带领一组小队从上、右两方开始漫长的攻略过程（记得两边各带上一架侦察机）。其中上方路线的敌人数量和强度会略低于右方路线，不过无论是哪条路线，利用S/L大法来查清敌人的具体数目和动向都是非常有必要甚至说是必须的。敌BOSS是名为“漆黑の瞳孔”的不明球状体，它只会用单体高威力的远程攻击，不过身边有三座蓄力式的炮台，它们的火力交差起来几乎覆盖了BOSS前方的整块区域，不先将它们破坏几乎没机会接近BOSS。而破坏这些炮台的最有效方法就是波动炮，当然也可以利用“超高机动机”攻击后可再动的特性。破坏三座炮台后就要想办法靠近BOSS了，此时可以让补给机制作残像体来吸引火力，然后让近程攻击单位接近BOSS，由于它无法对两格以内的目标进行打击，只要接近它就胜利在握。

过关奖励：バイドを讨った证、画廊里追加“终焉の先にあるもの”

※战斗结束后会出现结局动画和STAFF画面，到此为止游戏的一周目结束，看完动画后系统会提示保存记录。再次读取后会追加全新的“Bydo篇”，这部分内容由于篇幅的关系将在今后为大家进行补完。



虽然不是系列正统作品，但《CCFF Ⅶ》中值得研究的地方一点也不少。由于篇幅的关系，我们在这里仅为大家列出了游戏中最重要的一些相关研究，希望能够帮助你更深层地挖掘出本作的乐趣。

文 雷伊&宇轩 美编 澄香

PSP 危机之源 最终幻想Ⅶ
クライシス コア －ファイナルファンタジーⅦ－
◆Square Enix◆A・RPG◆2007年9月13日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边

二周目



看完结局后可以生成一个通关存档，读取这个通关存档的话可以继承上一周目的部分要素来进行游戏。下面把可以和不可以继承到二周目去的要素罗列一下。

可继承要素

- 人物等级和能力值
- 魔石和魔石等级
- 普通道具（召唤道具、设计图等特殊道具除外）
- 金钱和游戏时间
- D.M.W的达成率

不可继承要素

- 特殊道具
- 学会的D.M.W
- 出现的任务以及任务的达成率
- 收到的邮件
- 魔石和饰品的装备数
- 出现的商店

全商店出现条件



商店名	出现条件
神罗ビルショップ	初期出现
八番街マテリア店	完成任务"贵重なものを求めて……→ミッドガル都市开发部门→第一次スラム开发计画"
五番街マテリア店	完成任务"贵重なものを求めて……→ミッドガル都市开发部门→魔晃采掘设施调查任务"
六番街アクセサリ店	完成任务"贵重なものを求めて……→ミッドガル都市开发部门→地下都市计画"
七番街ショップ	任务"ウータイ战争终结作战→ウータイ残党 ふたたび→ミッドガルへの潜入"中地图左侧的宝箱
调查课支援室	剧情发展到一定程度后自动出现
调查课极秘支援室	剧情发展到回到ゴンガガ村后在"ゴンガガ村周边"版图内的宝箱中获得
かめ道乐本铺	任务"ウータイ战争终结作战→ウータイ特殊部队'圆月轮'→暗杀部队を倒せ"中地图右上的宝箱
ウータイ秘密ショップ	任务"ウータイ战争终结作战→ウータイ残党の暗跃→'ウータイ五圣'を倒せ"的过关奖励
ゴンガガ商会	任务"モンスター调查计画→モンスター事件→未确认モンスター"的过关奖励
アクセサリ屋 ニブル	任务"贵重なものを求めて……→扫除屋ザックス→荒野に隠された……"中地图左上的宝箱
ジュノンみやげ物店	任务"モンスター调查计画→未探查领域 调查计画→孤岛を调查せよ"地图右侧的宝箱
ボーンビレッジ通商	任务"より贵重なものを……→孤儿脱走事件→无人岛に逃げた少女"地图左上的宝箱
ミスリルマイン商事	任务"モンスター调查计画→未探查领域 调查计画→落盘事件を调查せよ"的过关奖励
通贩ショップ・デュオ	任务"谜の大空洞→何を求めるのか……→ジェネシスの新兵器"中地图左侧的宝箱
ネットショップ……暗	任务"谜の大空洞→谜のエネルギー→异常なパワーアップ"地图中下的宝箱

重要道具&装备获得方法



饰品栏扩充道具

本作中扎克斯最多可以同时装备6颗魔石和4个饰品，不过一开始只能装备4颗魔石和两个饰品，当剧情发展到扎克斯升级为1st后可装备魔石数就会自动变为6个，但饰品栏的扩充就必须去完成特定的任务得到扩充道具才能实现了。第一个饰品栏扩充道具为“キーホルダー”，是完成“より贵重なものを……→贵重なものを求めて→第二次破坏计画”的过关奖励；第二个饰品栏扩充道具“バックパック”在完成“より贵重なものを……→贵重なものを求めて→第三次魔晃炉突入作战”后可以得到。

界限突破装备

正常情况下，扎克斯的HP、MP、AP以及攻击伤害的最大值分别为9999、999、999和9999，但是只要装备了界限突破装备，就可以突破障壁，让HP、MP、AP以及伤害最大值变为99999、9999、9999和99999。界限突破装备的获得方法并不是惟一的，打“より贵重なもの を……”的能力开发任务可以较早得到这些装备，下面就来分别介绍相关的方法。

名称	能力	获得方法
アダマンバングル	HP界限突破	任务“より贵重なものを……→能力开发プロジェクト→Pの未来予知 Lv.6”的过关奖励
金のかみかざり	MP限界突破	任务“より贵重なものを……→能力开发プロジェクト→Pの未来予知 Lv.4”的过关奖励
黒头巾	AP限界突破	任务“より贵重なものを……→能力开发プロジェクト→Pの未来予知 Lv.1”的过关奖励
インビンシブル	伤害界限突破	任务“より贵重なものを……→Pからのコンタクト→ブレイクスルー”的过关奖励

源氏套装

源氏套装一共有4件，每件装备附带的能力都非常强大。当然，它们的获得条件相对来说也比较苛刻。在4件源氏装备中，最有价值的要数“源氏之盾”，不过它的取得条件也是最困难的，有很大的随机成分在内，我们在这里进行单独讲解。要获得源氏之盾，首先要在任务“より贵重なものを……→アクセサリ职人→スカウトマン·决意”中遇到魔法罐。魔法罐的出现完全是随机的，在地图上行走时就有可能遇到它，这里推荐一个地方，就是该任务初始位置的右下方，遇到它的几率相对较高。在遇到魔法罐后，满足它的要求就可以得到源氏之盾，依次是“扔钱(执行‘钱投げ’指令)→すてみパンチ→打出99999伤害→发动极限技‘八刀一闪’”。前面两项要求通过相应的指令就可以满足它，第3项如果装备拳系魔石和伤害界限突破装备的话也没有难度，最难的就是要发出八刀一闪，因为这是完全随机的。最关键的是，如果魔法罐在提出要求一段时间后没有满足它，它就会逃走。为了提高八刀一闪的发动几率，应该事先给扎克斯装上八刀一闪魔石(最好是已经Master的，并且装备多个后效果还可以累计)。笔者在拿源氏之盾之前还先发了个希斯妮的“幸运星”技能将极限槽提高到最高的Heavenly状态，然后存盘进入该任务，通过S/L大法让扎克斯以Heavenly的状态遇到魔法罐，这样发动八刀一闪的几率就会大大提高了。



名称	能力	获得方法
源氏の兜	不消费MP和AP，战斗中显示敌人信息	在“ネットショップ……暗”中花100万购买
源氏の铠	HP界限突破，附加忍耐和徐徐回复效果	D.M.W达成率100%后打开D.M.W菜单自动获得
源氏の盾	物理和魔法伤害减半，全属性吸收，包括即死在内的全异常状态完全防御	见上文
源氏の小手	伤害界限突破，附带会心一击效果	任务“谜の大空洞→未知への扉→生体兵器の胁威”中地图正下方的宝箱



最强BOSS打法

本作的整体难度不高，如果你还在对不用几下就可以撂倒的最终BOSS大呼失望，那么就来挑战一下高难度的战斗吧。游戏中的最强BOSS是任务“谜の大空洞→未知への扉→君临する神”中的密涅瓦（ミネルヴァ），也就是最后杰涅西斯见到的女神。密涅瓦的HP奇高，而且如果你的体力和精神不够高，那她的所有招数可以说招招致命。要想战胜她，能力先要过硬，至少要使体力和精神都达到255满值，HP能够提高到99999峰值当然最好。另外，魔石和装备的搭配也是非常重要的。拳系魔石是必备的，因为这样才能保证每下都打她99999。如果HP达到99999的话那推荐的无疑是“舍身拳”（すてみパンチ，用任何拳系魔石+D.M.W魔石就能合出），如果没到峰值，那么还是建议装“锤拳”（ハンマーパンチ），因为如果Break的话舍身拳就无效了。回复魔法方面如果能够有完全回复的“フルケア”（在“谜の大空洞→未知への扉→エネルギー生命体”的BOSS处偷得，注意事先装备上必定偷到稀有物品的“モグのお守り”）自然好，如果没有那就要将魔力提高到255然后用“ケアルガ”以确保每次的回复量了。不过要注意的是，“フルケア”不能自由调整附带的能力，平时反而不如“ケアルガ”好用。为了将BOSS对你的伤害降到最低，令物理和魔法伤害减半的“ウォール”也是不能少的，再下来就是记得装备一个偷盗系的魔石，作用下面会提到。

魔石方面准备得差不多了，下面来看看装备。“源氏の兜”和“源氏の小手”必不可少，它们的效果在前面的装备篇已经介绍过。还有一个强力装备不可忽略，它就是“ザイドリッツ”，在“谜の大空洞→谜のエネルギー→次なる阶层へ……”地图的左下方可以得到。它的作用是令力、体力、魔力和精神值都加100，并且敌全体属性攻击减半，装备以后可以瞬间让你化腐朽为神奇。最后一个推荐的是令HP上限突破的装备，如果有“源氏の铠”最好，如果没有就用“アダマンバングル”来代替。

准备工作做得差不多了，下面说说实战。首先在进入战斗后要立即用“フェニックスの尾”令自己处于自动复活状态。能力达到上面提到的要求并使用了“ウォール”的话，当密涅瓦攻击你时进行防御，你会发现她的招数虽然仍然犀利，但基本已经不会致命了，如果发现HP减少的话就立刻用回复魔法补满以防万一。但要注意的是，她的“创世魔法”（アルテマ）依然有可能打你99999点血让你一击死，不过这招在白光闪过之后等一小段时间按□键是可以回避掉的。如果没回避掉也不用太担心，因为还有自动复活做保险。密涅瓦还会使用回复魔法和进入完全无敌状态，不过前者只能回复5万多点血，后者的有效时间很短，都不会造成什么威胁。最最需要注意的是她的必杀技“裁きの矢”，这一招无法回避，在体力和精神255的情况下中招后大约会损失3万多点血。也许你觉得不过如此，但仔细看一下你会发现扎克斯头上的羽毛不见了。是的，这一招可以打消掉你的自动复活状态，如果她在“裁きの矢”之后立即对你攻击，那么很有可能就会马上Game Over。因此在中了这招之后要马上重新使用“フェニックスの尾”来使自己进入自动复活状态。不过游戏中“フェニックスの尾”是不能购买的，主线加上任务也得不到几个，如果密涅瓦频频发动“裁きの矢”，后果不堪设想。那么，是不是就只能这么等死了呢？当然不是，装备偷盗系魔石的价值此时就体现出来了。因为密涅瓦身上有99个“フェニックスの尾”，偷来之后就有了足够的资本和她慢慢磨下去。以后只要注意防御和回复，要战胜密涅瓦就只是时间问题了。战胜密涅瓦后可以得到一个任务奖励装备“ゴッドスレイヤー”，作用是HP、MP和AP增加100%，体力、魔力、精神、运上升50，所有界限突破外加显示敌人战斗信息，能力之强悍不言而喻。另外，在任务达成率100%之后打开任务菜单，就会获得另一个超强装备“平家の魂”，作用是所有饰品效果的综合，不过没有防御异常状态功能，装备后还会自动进入诅咒状态令D.M.W无法转动，用还是不用就看你自己的了。

任务是《核心危机 最终幻想VII》里一个庞大的分支系统。游戏中将会陆续出现多达300个任务，这些任务都是独立存在的，除了第一个任务之外，其余的任务都不会影响到主线剧情的发展。不过面对那些极具诱惑力的隐藏要素，你难道会放弃么？虽然这些任务可以反复挑战，但是完成任务后的奖励只能取得一次，并且在任务中已经打开的宝箱下一次进入任务的时候也会消失。不过在任务中途你可以随时选择退出，已经得到的道具也不会消失，在那些只想取得宝箱，而本身实力却又不够的时候非常管用。红色标明的任务代表重点任务，可以获得非常稀有的道具。

全任务列表



神罗カンパニー

训练ミッション

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
神罗军 基本训练	最初剧情出现	エリクサー	–
神罗军 应用训练	第九章开始后出现	英雄の药	–
神罗军 50人组手	完成上一任务	英雄の药×2	–
神罗军 100人组手	完成上一任务	ブラックベルト	–
神罗军 200人组手	完成上一任务	魔石"HPアップ改贰"	–
神罗军 1000人组手	完成上一任务	魔石"ぶんどる"	–

治安维持部队

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
兵士の挑战	第二章至第七章时与八番街LOVELESS通路的神罗队长对话后出现	神罗保式防具	エクスポーション、万能药
兵士の再挑战	完成上一任务	魔石"サイレス"	エクスポーション
兵士の再-挑战	完成上一任务	フォウスロット	ハイポーション、エリクサー
兵士の本气モード	完成上一任务	フォースブレス	ソーマ、ハイポーション
兵士の新兵器	完成上一任务	冰の腕轮	ポーション、ハイポーション、万能药
兵士の最终兵器	完成上一任务	デブチョコボの羽	エリクサー、ソーマ

兵器开发局

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
次期主力兵器テスト	第五章开始后出现	魔石"回转攻击"	スイーパー改、ガードファング
新型マシン兵器登场!	完成上一任务	魔石"ケアルラ"	エリクサー、エクスポーション
打倒ジェネシス军	完成上一任务	魔石"サンダガ"	魔石"ブリザガ"
暴走军团を止めろ!	完成上一任务	川チョコボの腕轮	ソーマ
市街战テスト	完成上一任务	魔石"グラビガ"	山チョコボの腕轮、ハイポーション
统括からの依赖	完成上一任务	クリスタルブレス	魔石"ケアルガ"

新装备体系计画

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
市街战特殊部队	完成任务"统括からの依赖"	デブチョコボの羽×2	魔石"体力アップ改贰"、冷气の腕轮、ハイパーリスト
サイバー妨害工作	完成上一任务	魔石"ドレイガ"	–
盗まれた神罗兵器	完成上一任务	魔石"魔力アップ改贰"	魔石"精神アップ改贰"、魔石"MPアップ改贰"
移动炮台を破坏せよ!	完成上一任务	魔石"ハイジャンプ"	エクスポーション
ダンジョンの战い	完成上一任务	魔石"ストップターン"	クリスタルの小手、魔石"ウォール"
新兵器比较试验	完成上一任务	デブチョコボの羽×2	魔石"ウォール"

特务兵器研究所

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
特务兵器登场	完成任务“新兵器比较试验”	ルナハープ×4	エクスポーション、カーボンバングル、エリクサー
强袭！特务マシン	完成上一任务	英雄の药×2	魔石“サイレス剑”、神罗安式防具
新锐机“タランチュラ”	完成上一任务	魔石“エナジー”	—
神罗机械化部队	完成上一任务	クリスタルの小手	クリスタルの小手
デスマシーン强化计画	完成上一任务	神罗安式防具改	ミスリル
“スパイダー”最终形态	完成上一任务	アダマンタイト×5	—

モンスター调查计画

ミッドガル・モンスター

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
发端……はじまり	第三章至第六章时与八番街喷水广场上的男性对话后出现	魔石“ポイズン”	万能药
郊外……接近	第三章至第六章时与八番街LOVELESS通路的女社员对话后出现	炎の腕轮	ソーマ
伍番街……出没	第四章中偷钱包的事件完成后，与五番街的女子スラム マーケット对话出现	エニックスの尾	ソーマ、チョコボの腕轮
スラム街……自卫团	与五番街的女子スラム マーケット对话后出现	炎の指轮	—
街道……封锁	第五章至第六章时与神罗总部的エントランスの兵士对话后出现	魔石“精神アップ”	ミスティール
荒野……真实	第六章时与神罗总部展示厅的研究员对话后出现	冰の指轮	フォウスロット、魔石“ドレイン”

トモンスターレポー

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
ミッドガル	第五章开始后出现	魔石“回转攻击”	星のペンダント
モデオヘイム	第六章开始后出现	毒の冲击	—
ニブルヘイム	第九章开始后出现	魔石“APアップ改”	魔石“力アップ改”
ニブルヘイムII	第十章开始后出现	魔石“属性防御”	魔石“魔力アップ”、ハイポーション
ゴンガガ	第十章开始后出现	魔石“精神アップ改”	アイアンバングル
ワールド	完成上一任务	魔石“クエイク”	—

モンスター事件

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
未确认モンスター	完成任务“ワールド”后出现	ゴンガガ商会追加	魔石“ドレイガ”、タロットカード、魔石“ヘルブリザガ”
モンスター排除指令	完成上一任务	山チョコボの腕轮	魔石“HPアップ改贰”、エリクサー
飞行モンスター事件	完成上一任务	魔石“スカイサイレス”	魔石“魔法剑サンダガ”、ミスリルの小手
ムーバー亚种	完成上一任务	魔石“爆裂剑”	川チョコボの腕轮、魔石“ドレイガ”、魔石“精神アップ改贰”
封锁された洞窟	完成上一任务	プラチナバングル	エクスポーション
无人岛作战	完成上一任务	カイザーナックル	魔石“3连サンダガ”、神罗安式防具改、魔石“电击”

实探查领域　调查计画

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
孤岛を调查せよ	完成任务“无人岛作战”	ギザールの野菜×3	エクスポーション、ジュノンみやげ物店追加
荒野を调查せよ	完成上一任务	デブチョコボの羽×3	エリクサー、ロイヤルクラウン、魔石“フレア”
未知の岛を探查せよ	完成上一任务	フェニックスの尾×2	魔石“爆裂剑”
采掘施设を调查せよ	完成上一任务	エナジー	エリクサー、デブチョコボの羽、咒いの指轮
落盘事件を调查せよ	完成上一任务	ミスリルマイン商事追加	クリスタルオーブ、デブチョコボの羽
先を阻むものを调查せよ	完成上一任务	エナジー	川チョコボの腕轮、エリクサー

さらなる未知を探して

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
洞窟を调查せよ	完成任务“先を阻むものを调查せよ”	魔石“回转攻击”	デブチョコボの羽、属性剑
新种を调查せよ	完成上一任务	魔石“ヘルサンダガ”	金の腕轮、魔石“アルテマ”
さらなる新种を调查せよ	完成上一任务	ウィザードブレス	ブラックベルト
未知の洞窟を调查せよ	完成上一任务	SPターボ攻击	フェニックスの尾
深き洞窟を调查せよ	完成上一任务	妖精の指轮	魔石“魔法剑サンダガ”、ギザールの野菜、魔石“ハイジャンプ”、ミスリル、黑头巾
大いなる悪魔を调查せよ	完成上一任务	金のかみかざり	デブチョコボの羽、ダークマター、ダークマター×2、ギザールの野菜、魔石“魔法剑ブリザガ”、ミスリルの腕轮、スナイパーアイ

ジェネシス军を倒せ！

侵攻！ジェネシス军

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
海岸の敌を讨て！	第三章开始后出现	ブロンズバングル	エクスポーション、ポーション
大型兵器を破坏しろ！	完成上一任务	アイアンバングル	万能药
コピー军团を倒せ！	第四章开始后出现	魔石"APアップ"	リストバンド
デスマシーン破坏作战	完成上一任务	体力アップ	エクスポーション、ハイポーション
デスマシーン队を叩け！	完成上一任务	ミスリルの小手	エーテル
ミッドガル防卫作战	第五章开始后出现	ミスティール	魔石"サンダー"、万能药、魔石"エスナ"、ソーマ

ジェネシス军大攻势！

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
スラムの敌を攻击せよ！	第六章开始后出现	雷の腕轮	ソーマ
输送船を夺回せよ！	第七章开始后出现	魔石"MPアップ改贰"	ゼイオの实、ハイポーション、真珠のネックレス、魔石"回转攻击"、ジャンプ
敌の据点を攻击せよ！	完成上一任务	魔石"魔法剑ファイア"	エリクサー、エクスポーション、魔石"サンダラ"
攻击计画を阻止せよ！	完成上一任务	魔石"魔法剑サンダラ"	铜の腕轮
敌の姿を追いかけろ！	第九章开始后出现	魔よけのおふだ	フェニックスの尾、マインドストーン×3
荒野の敌を阻止せよ！	第十章开始后出现	クリスタルの小手	魔石"ストップ"、エリクサー

激斗！ジェネシス军团

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
紧急事态！	完成任务"荒野の敌を阻止せよ！"后出现	银の腕轮	チタンバングル、魔石"力アップ改贰"、フォウスロット、エクスポーション
洞窟基地を破坏せよ！	完成上一任务	魔石"魔法剑ファイガ"	エリクサー
奇袭！ミッドガル	完成上一任务	魔石"アスピガ"	银の腕轮、魔石"マバリア"
据点破坏作战	完成上一任务	魔石"ドレイン剑"	ギザールの野菜、ハイポーション、エイジスの腕轮
决战！ミッドガル	完成上一任务	魔石"回转攻击・改"	アダマンタイト
魔晃施设夺还	完成上一任务	魔石"ふきとばし"	ダイヤブレス、魔石"ヘルサンダガ"

进化するジェネシス军

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
マテリア夺还作战	完成任务"魔晃施设夺还"后出现	魔石"电击"	エリクサー
强化コピーの胁威	完成上一任务	魔石"死のジャンプ"	ハイパーリスト、ダークマター
强化コピー军团	完成上一任务	ミスリル×3	魔石"3连ファイア"、魔石"属性攻击"
ミッドガル　再び	完成上一任务	魔石"フレア"	エクスポーション、魔石"急所斩り"
コピー工场を破坏せよ！	完成上一任务	アダマンタイト×3	ダークマター、ミスリル
最强コピー登场！	完成上一任务	魔石"SPターボ魔法"	エリクサー、海チョコボの腕轮、ルナハープ、フェニックスの尾、ゼイオの实

最强コピー军团を倒せ！

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
コピー军团を迎击せよ！	完成任务"最强コピー登场！"后出现	英雄の药×3	魔石"ハンマーパンチ"、カイザーナックル、エクスポーション
コピー基地を强袭せよ！	完成上一任务	英雄の药×2	魔石"铁拳パンチ"、プラチナバングル
特殊部队を歼灭せよ！	完成上一任务	魔石"ウォール"	神罗安式防具改、魔石"フレア"
コピー军团を追击せよ！	完成上一任务	魔石"アルテマ"	魔石"爆裂剑"、エリクサー、ミスリル、ダークマター
コピー军团を击破せよ！	完成上一任务	デブチョコボの羽×3	フェニックスの尾
ジェネシス军团の最後	完成上一任务	魔石"SPターボ攻击"	ダークマター、20000ギル、フェニックスの尾

ウータイ战争终结作战

ウータイ残党を追え！

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
ウータイ兵　发见	第二章开始后获得	エリクサー	エクスポーション
对ソルジャーモンスター	完成上一任务	防弹チョッキ	エクスポーション
脱走兵追击	完成上一任务	魔石"ライブラ"	ポーション、エクスポーション
潜伏中の敌を倒せ	完成上一任务	マッスルベルト	魔石"サンダー"
侵入者を阻止せよ	完成上一任务	沈默の冲击	魔石"バリア"、エリクサー、ポーション
ウータイ残党を探せ	完成上一任务	ポイズン剑	ポーション、ハイポーション

ウータイ残党の暗躍

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
コレル矿山の敌を讨て	完成任务"ウータイ残党を探せ"后出现	雷の腕轮	チタンバングル、マッスルベルト
スラム地区の敌を讨て	完成上一任务	金の腕轮	魔石"APアップ改"、エクスポーション
神罗ビルの敌を讨て	完成上一任务	烈火の腕轮	パワーストーン×2、マインドストーン×2、ガードストーン×3
ウータイへ进击せよ	完成上一任务	魔石"APアップ改贰"	マッスルベルト、ハイポーション、魔石"精神アップ改"
ウータイの敌を讨て	完成上一任务	エルメスのくつ	エリクサー、魔石"グラビデ"
"ウータイ五圣"を倒せ	完成上一任务	ウータイ秘密ショップ追加	5000ギル、魔石"ドレイン剑"

ウータイ特殊部队"圆月轮"

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
侦察部队を倒せ	在八番街分支任务中找出第1名ウータイ间谍	ポイズンターン	エクスポーション、チャンプベルト
先行部队を倒せ	在八番街分支任务中找出第2名ウータイ间谍	停止の冲击	万能药、羽根つき帽子
据点の敌を倒せ	在八番街分支任务中找出第3名ウータイ间谍	パワーリスト	エリクサー、エーテル、魔石"サンダー"
机动部队を倒せ	在八番街分支任务中找出第4名ウータイ间谍	ダイヤブレス	—
本据地の敌を倒せ	在八番街分支任务中找出第5名ウータイ间谍	魔石"デス"	エクスポーション、ハイポーション、フェニックスの尾
暗杀部队を倒せ	在八番街分支任务中找出第6名ウータイ间谍	山チョコボの腕轮	エクスポーション、かめ道乐本铺追加、エリクサー

ウータイ残党 ふたたび

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
反神罗组织の再编	完成任务"'ウータイ五圣'を倒せ"后出现	英雄の药×2	金の延べ棒、金の延べ棒、川チョコボの腕轮
ザックスの抹杀	完成上一任务	魔石"暗黑"	魔石"ヘルブリザガ"、魔石"魔法剑ブリザガ"
ミッドガルへの潜入	完成上一任务	アダマンタイト×5	天雷の腕轮、金の延べ棒、七番街ショップ追加、ダークマター×3、ストップ剑
スラムでの待机	完成上一任务	钱投げ	エリクサー、火炎の腕轮、3连サンダガ
反神罗の据点	完成上一任务	英雄の药×3	魔石"死の剑"、ダイヤブレス、エクスポーション
对ソルジャー战の准备	完成上一任务	月の腕轮	魔石"精神アップ改贰"、金の延べ棒

圆月轮队を坏灭せよ

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
指挥官を抹杀せよ	完成任务"对ソルジャー战の准备"后出现	魔石"3连サンダガ"	魔石"ウォール"、烈火の腕轮
ウータイ残党を叩け	完成上一任务	プラチナバングル	魔石"リジェネ"、魔石"APアップ改贰"
圆月轮队を叩け	完成上一任务	魔石"デスペル剑"	ダイヤの小手、アダマンタイト、エクスポーション
圆月轮队を歼灭せよ	完成上一任务	魔石"ゴブリンパンチ"	エリクサー、魔石"ストップターン"
再编成を阻止せよ	完成上一任务	ロイヤルクラウン	魔石"电击"、ハイポーション
ウータイを平定せよ	完成上一任务	マジカルパンチ	金の延べ棒、魔石"ストップターン"

宝条研究室

サンプルモンスター Lv.1

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
实验体 百壹号	第二章开始后出现	魔石"ファイア"	—
实验体 百贰号	第三章开始后出现	アミュレット	—
实验体 百参号	第四章开始后出现	雷の指轮	—
实验体 百四号	第五章开始后出现	魔石"ドレイン"	—
实验体 百伍号	第六章开始后出现	毒の冲击	—
实验体 百六号	第六章开始后出现	魔石"ドレイラ"	—

サンプルモンスター LV.2

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
实验体 百七号	第九章开始后出现	魔石"ケアルガ"	—
实验体 百八号	第九章开始后出现	魔石"ファイガ"	—
实验体 百九号	第十章开始后出现	死の冲击	—
实验体 百拾号	完成上一任务	ウォール	—
实验体 百拾壹号	完成上一任务	デブチョコボの羽×4	—
实验体 百拾贰号	完成上一任务	魔石"アスピル剑"	—



サンプルモンスター LV.3

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
实验体 百拾参号	完成任务"实验体 百拾贰号"后获得	魔石"スカイポイズン"	—
实验体 百拾四号	完成上一任务	魔石"デスターン"	—
实验体 百拾伍号	完成上一任务	魔石"铁拳パンチ"	—
实验体 百拾六号	完成上一任务	プラチナバングル	—
实验体 百拾七号	完成上一任务	クリスタルオーブ	—
实验体 百拾八号	完成上一任务	ダークマター×5	—

サンプルモンスター LV.4

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
实验体 百拾九号	完成任务"实验体 百拾八号"后出现	属性剑	—
实验体 百廿号	完成上一任务	マジカルパンチ	—
实验体 百廿壹号	完成上一任务	魔石"フレア"	—
实验体 百廿贰号	完成上一任务	デブチョコボの羽×5	—
实验体 百廿参号	完成上一任务	魔石"クエイク"	—
实验体 百廿四号	完成上一任务	リボン	—

贵重なものを求めて……

アイテムを求めて

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
闭山した炭矿のアイテム	第二章开始后	フェニックスの尾	ハイポーション
无人岛のアイテム	完成上一任务	チョコボの腕轮	エリクサー
スラム街のアイテム	完成上一任务	魔石"ジャンプ"	ハイポーション、魔石"力アップ"、魔石"ダッシュ"
深き洞窟のアイテム	完成上一任务	ダークマター×2	银の腕轮
埋もれているアイテム	完成上一任务	ルナハーブ×2	铜の腕轮、魔石"ファイラ"
炭矿のアイテムII	完成上一任务	英雄の药×2	ダークマター、ミスリル

ミッドガル都市开发部门

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
第一次スラム开发计画	第五章至第六章时与神罗总部大厅都市开发部主任・秘书对话后出现	デブチョコボの羽×2、八番街マテリア店追加	ハイポーション、エーテル、ホワイトケープ
第二次スラム开发计画	完成上一任务	英雄の药×2	エクスポーション、魔石"サイレス"、アダマンタイト
魔晃采掘施设调查任务	完成上一任务	ルナハーブ×2、伍番街マテリア店追加	魔石"HPアップ改"、エリクサー
群生地调查任务	完成上一任务	エリクサー×20	银の腕轮、魔石"ファイラ"、ソーマ
フェニックス计画	完成上一任务	医术の心得	—
地下都市计画	完成上一任务	ルナハーブ×2、六番街アクセサリ店追加	パワーリスト、エリクサー、チタンバングル、魔石"MPアップ改"

アイテムハンター・ザックス

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
草原のアイテム	完成任务"炭矿のアイテムII"后出现	デブチョコボの羽×2	ミスティール
孤岛のアイテム	完成上一任务	アダマンタイト×2	铜の腕轮、ハイポーション、魔石"魔力アップ改"
合成アイテム	完成上一任务	ダークマター×3	—
洞窟のアイテム	完成上一任务	デブチョコボの羽×2	ミスリル、クリスタルの小手、魔石"魔法剑ブリザガ"
炭矿のアイテム	完成上一任务	英雄の药×2	ミスリル、デブチョコボの羽、アダマンタイト、金の腕轮、火炎の腕轮
荒地のアイテム	完成上一任务	ミスリル×3	英雄の药、ピュブノクラウン

扫除屋ザックス

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
洞窟のモンスターの……	完成任务"荒地のアイテム"后出现	ミスリル×3	エルメスのくつ、英雄の药
闭锁炭坑に残された……	完成上一任务	ルナハーブ×2	ヘルブリザガ、ルーンの腕轮
秘密施设に隐された……	完成上一任务	デブチョコボの羽×3	パワーアタック、3连ファイア、英雄の药
荒野に隐された……	完成上一任务	ミスリル×3	アクセサリ屋　ニブル追加、银の腕轮
草原に埋藏された……	完成上一任务	光の腕轮	—
隐された古代の……	完成上一任务	デブチョコボの羽×3	ミスリルの腕轮、ダークマター×2、天雷の腕轮、アダマンタイト

企业クラッシャー・ザックス！

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
都市开发部门	完成任务"隠された古代の……"后出现	英雄の药×3	英雄の药、エナジー
宇宙开发部门	完成上一任务	デブチョコボの羽×3	デブチョコボの羽、银の腕轮、ギザールの野菜、クリスタルオーブ、ミスリル、金の腕轮、アイテム达人
报道部门	完成上一任务	ミスリル×3	ロイヤルクラウン、烈火の腕轮
治安维持部门	完成上一任务	ミスリル×3	ロイヤルクラウン、魔石"デスペル剑"、アダマンタイト、山チョコボの腕轮
兵器开发部门	完成上一任务	魔石"ドレイガ(HP+500%)"	デブチョコボの羽、魔石"マジカルパンチ"、ギザールの野菜
科学部门	完成上一任务	魔石"ハイジャンプ(力+40)"	ギザールの野菜、エクスポーション、ミスリル、ハイパーリスト、魔石"SPターボ魔法"、ルナハープ

マフィア对策プロジェクト

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
通称マルコーの男	完成任务"科学部门"后出现	デブチョコボの羽×4	ダークマター、属性剑、魔石"急所斩り"
マルコーの男・再び	完成上一任务	ミスリル×5	魔石"ステータス防御"、魔石"グラビガ"
マルコーの男・激战	完成上一任务	アダマンタイト×5	ダークマター、クリスタルオーブ、デブチョコボの羽、空チョコボの腕轮、魔石"アルテマ"
マルコーの男・草原に	完成上一任务	金の延べ棒	—
マルコーの男・哀愁	完成上一任务	ダークマター×10	魔石"电击"、アダマンタイト、魔石"アルテマ"、魔石"ケアルガ"、魔石"ハイジャンプ"、魔石"魔法剑ファイガ"
マルコーの男・黄昏	完成上一任务	英雄の药×10	パワードスーツ、ギザールの野菜、ミスリル、アダマンタイト

より贵重なものを……

回收任务

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
积荷回收任务	第三章开始后与ブリーフィングルーム的ソルジャー3rd对话	ハチマキ	エクスポーション、エーテル
不法品回收任务	完成上一任务	星のペンダント	ソーマ、エリクサー、ハイポーション
物资回收任务	完成上一任务	ダイヤの小手	パワーリスト、エルメスのくつ
补给物资回收任务	完成上一任务	真珠のネックレス	冰の腕轮 エクスポーション
代理人任务	完成上一任务	冷气の腕轮	魔石"ブリザラ(魔力+1)"、エリクサー、ミスリルの小手、エクスポーション
2回目の代理人任务	完成上一任务	エルメスのくつ	ミスティール、エクスポーション、ハイポーション、魔石"ブリザラ(魔力+1)"

贵重なものを求めて

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
破坏计画	第四章开始后出现	アイテム合成の书	魔石"ブリザド"、ハイポーション、ハイポーション、ソーマ、万能药
第二次破坏计画	完成上一任务	キーホルダー	魔石"魔力アップ"、エリクサー、魔よけのおふだ、エクスポーション、ハイポーション、ミスリルの小手
魔晃炉突入作战	完成上一任务	雷鸣の腕轮	エリクサー、ハイポーション、フォウスロット、魔石"サンダラ"
第二次魔晃炉突入作战	完成上一任务	ドラゴンの腕轮	APストーン×8、マジックストーン×8、マインドストーン×8、MPストーン×8
第三次魔晃炉突入作战	完成上一任务	バックパック	ラックストーン×8、ミスリルの小手、HPストーン×8、ガードストーン×8
アクセサリ回收任务	完成上一任务	ショックの冲击	エリクサー、チャンプベルト、冰の指轮

能力开发プロジェクト

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
Pの未来予知 Lv.1	完成任务"アクセサリ回收任务"后出现	黑头巾	フォースブレス、エクスポーション
Pの未来予知 Lv.2	完成上一任务	极光の腕轮	エリクサー、エクスポーション、チャンプベルト
Pの未来予知 Lv.3	完成上一任务	海チョコボの腕轮	アイアンバングル、エクスポーション
Pの未来予知 Lv.4	完成上一任务	金のかみかざり	ミスリル、チャンプベルト
Pの未来予知 Lv.5	完成上一任务	极光の腕轮	タロットカード、ヒュプノクラウン、神罗安式防具
Pの未来予知 Lv.6	完成上一任务	アダマンバングル	魔石"グラビガ"、チャンプベルト

Pからのコンタクト

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
ファーストコンタクト	完成任务"Pの未来予知 Lv.6"后出现	ねじりハチマキ	魔石"盗む"、ミスイール、魔石"デス"
セカンドコンタクト	完成上一任务	盗賊の小手	魔よけのおふだ、ハイポーション、魔石"MPアップ改贰"
サードコンタクト	完成上一任务	ハチマキ	—
フォースコンタクト	完成上一任务	ミスリルの腕轮	海チョコボの腕轮、魔石""ヘルサンダガ"、雷鸣の腕轮
变化の予兆	完成上一任务	烈火の腕轮	魔石"ポイズン剑"、ハイポーション、魔石"急所斩り"
ブレイクスルー	完成上一任务	インビンシブル	エクスポーション、魔石"3连ファイア"

孤儿脱走事件

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
洞窟へ逃げた少年	完成任务"ブレイクスルー"后获得	空チョコボの腕轮 チ"、ダイヤブレス	エクスポーション、エルメスのくつ、魔石"铁拳パン
荒地へ逃げた长男	完成上一任务	金の腕轮	守りの指轮、10000ギル、エクスポーション
无人岛へ逃げた少女	完成上一任务	空チョコボの腕轮	チャンプベルト、ボーン ビレッジ通商追加、ハイポーション
荒地へ逃げた次男	完成上一任务	パワードスーツ	ハチマキ、英雄の药
洞窟へ逃げた双子	完成上一任务	エネルギースーツ	エリクサー、魔石"マジカルパンチ"、魔石"ふきとばし"
荒地へ逃げた末っ子	完成上一任务	ウィザードブレス	光の腕轮、エリクサー

アクセサリ职人

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
スカウトマン・旅立ち	完成任务"荒地へ逃げた末っ子"后获得	お守り	アダマンタイト、エクスポーション、エリクサー、天雷の腕轮、魔石"デスターン"、デブチョコボの羽
スカウトマン・ニアミス	完成上一任务	妖精の指轮	空チョコボの腕轮、魔石"エナジー"、ミスリル、デブチョコボの羽、エクスポーション
スカウトマン・停滞	完成上一任务	守りの指轮	魔石"电击"、パワードスーツ、デブチョコボの羽、月の腕轮
スカウトマン・苛立ち	完成上一任务	モグのお守り	ミスリルの腕轮、ミスリル、エリクサー、魔石"ふきとばし"、デブチョコボの羽
スカウトマン・焦燥	完成上一任务	ねじりはちまき	ミスリルの腕轮、光の腕轮、エリクサー、神罗安式防具改、ミスリル
スカウトマン・决意	完成上一任务	エネルギースーツ	魔石"回转攻击・改"、デブチョコボの羽×3、魔石"グラビガ"

マテリアハンター・ザックス

マテリアハント始めます

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
再战! イフリート	第二章开始后出现	イフリートマテリア	—
对决! 雷神鸟	完成上一任务	魔石"サンダー"	ハイポーション
激突! ジェネシス军	第三章开始后出现	魔石"HPアップ"	エーテル
强敌! バハムート	完成上一任务	リストバンド、バハムートマテリア	—
追迹! 宝条モンスター	完成上一任务	魔石"リジェネ"	—
强大! 谜のマテリア	完成上一任务	オーディンマテリア	炎の腕轮、ハイポーション

魔晃石を求めて

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
精神の魔晃石	与神罗魔石研究员对话后出现	精神の魔晃石	ポーション
体力の魔晃石	完成上一任务	体力の魔晃石	ポーション、ソーマ
魔力の魔晃石	完成上一任务	魔力の魔晃石	ハイポーション
HPの魔晃石	完成上一任务	HPの魔晃石	エーテル、魔石"魔力アップ"、ハイポーション、エクスポーション
力の魔晃石	完成上一任务	力の魔晃石	フェニックスの尾、エクスポーション
运の魔晃石	完成上一任务	运の魔晃石	魔石"ファイラ"、魔石""エスナ"

地狱めぐり

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
ビルの电磁波地狱	完成任务"强大!谜のマテリア"后出现	魔石"ストップ剑"	魔石"デスペル"
无人岛の电磁波地狱	完成上一任务	魔石"ステータス防御"	ハイポーション、魔石"グラビデ"、ダイヤの小手
荒地の电磁波地狱	完成上一任务	魔石"属性攻击"	エクスポーション、エリクサー
炭坑の电磁波地狱	完成上一任务	魔石"魔力アップ改贰"	ダイヤの小手、魔石"グラビデ"、神罗安式防具、ねじりハチマキ
草原の电磁波地狱	完成上一任务	魔石"ステータス攻击"	アイアンバングル、魔石"ダッシュ"、魔石"APアップ改贰"
洞窟の电磁波地狱	完成上一任务	ヘルサンダガ	魔石"盗む"、ダークマター、魔石"体力アップ改贰"

美人お宝ハンターからメール

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
谜のメール その1	第三章时在伍番魔晃炉收取"募集"短信后出现	魔石"マバリア"	チョコボの羽、ポーション、ハイポーション、ソーマ
谜のメール その2	完成上一任务	魔石"バリア"	魔石"HPアップ"、魔石"ジャンプ"、サークレット
谜のメール その3	完成上一任务	魔石"HPアップ改"	ケットシーのメガホン、エーテル、魔石"アスピル"、魔石"ストップ"
谜のメール その4	完成上一任务	魔石"急所斩り"	モーグリのお守り 、エリクサー、魔石"ドレイラ"
谜のメール その5	完成上一任务	魔石"魔力アップ改"	银の腕轮、エリクサー、山チョコボの腕轮、魔石"ファイガ"
谜のメール その6	完成上一任务	魔石"暗黑"	魔石"体力アップ改"、エクスポーション、ダイヤブレス

匿名希望からのお宝情报

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
お宝情报 その1	完成任务"谜のメール その6"后出现	魔石"回转攻击・改"	冰の腕轮、ハイポーション、魔石"ケアルガ"、ハイパーリスト
お宝情报 その2	完成上一任务	魔石"体力アップ改贰"	魔石"ブリザガ"、ハイポーション、魔石"死の剑"
お宝情报 その3	完成上一任务	魔石"精神アップ改贰"	金の腕轮、魔石"ドレイガ"、ダイヤブレス
お宝情报 その4	完成上一任务	魔石"爆裂剑"	川チョコボの腕轮、エクスポーション、天雷の腕轮
お宝情报 その5	完成上一任务	魔石"ヘルファイガ"	魔石"力アップ改贰"、エリクサー、フォースブレス、エクスポーション
お宝情报 その6	完成上一任务	バハムート・烈マテリア	魔石"ヘルファイガ"、魔石"グラビガ"、魔石"魔法剑ファイガ"、カーボンバングル、银の腕轮

ユフィの予告状

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
予告状	完成任务"お宝情报その6"后获得	魔石"3连ファイア"	エリクサー、金の延べ棒、魔石"ステータス攻击"、魔石"パワーアタック"
また予告状	完成上一任务	魔石"死のジャンプ"	海チョコボの腕轮、魔石"ダッシュ"、魔石"サイレス剑"
今度こそ予告状	完成上一任务	魔石"电击"	火炎の腕轮、エクスポーション、ハイパーリスト、魔石"ウォール"、デブチョコボの羽、魔石"钱投げ"
S.O.S?	完成上一任务	魔石"フレア"	空チョコボの腕轮、烈火の腕轮、魔石"クエイク"、タロットカード
S.O.S	完成上一任务	魔石"アイテム达人"	山チョコボの腕轮、エリクサー、英雄の药
S.O.S……?	完成上一任务	魔石"ストップ剑(力+60)"	エクスポーション、ハイポーション、魔石"ポイズン剑"、魔石"デスペル剑"、ダイヤブレス

谜の大空洞

地下へのいざない

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
地下洞窟	完成任务"お宝情报その6"后获得	エイジスの腕轮	魔石"グラビガ"、炎の指轮、银の腕轮、ヒュブノクラウン
探查开始	完成上一任务	魔石"魔法剑サンダガ"	デブチョコボの羽、ダイヤの小手、魔石"マバリア"、ギザールの野菜
痕迹アリ	完成上一任务	ルーンの指轮	雷の指轮、魔石"回转攻击"、魔石"バリア"、山チョコボの腕轮、魔石"ドレイガ"
ジェネシスの妨害	完成上一任务	魔石"ハイジャンプ"	フェニックスの尾、アダマンタイト、クリスタルブレス、ミスリル、神罗安式防具
ジェネシスの暗跃	完成上一任务	魔石"ウォール"	冷气の腕轮、魔石"クエイク"、魔石"マバリア"、魔石"アスピガ"、魔石"クエイク"、川チョコボの腕轮、魔石"バリア"、魔石"ドレイガ"
ジェネシスの胁威	完成上一任务	エリクサー	ダークマター、ルナハーブ、魔石"ストップ剑"

せめぎあい

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
第三势力	完成任务"ジェネシスの胁威"后出现	ポイズンターン	ブラックベルト、ギザールの野菜、魔石"グラビガ"、魔石"魔力アップ改贰"、魔石"ヘルファイガ"
暴走した兵器	完成上一任务	英雄の药×2	川チョコボの腕轮、エクスポーション、フェニックスの尾、エリクサー、ヒュノクラウン
探索续行	完成上一任务	属性剑	极光の腕轮、フェニックスの尾、川チョコボの腕轮、デブチョコボの羽、エクスポーション
新ルート发见	完成上一任务	エナジー	ルナハーブ、ギザールの野菜、アダマンバングル、エクスポーション、クリスタルブレス



せめぎあい

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
下层への道	完成上一任务	魔石"铁拳パンチ"	エクスポーション、魔石"死のジャンプ"、魔石"デスターン"、极光の腕轮、金のかみかざり、100000ギル
マテリア反应アリ	完成上一任务	SPターボ	ゼイオの实、デブチョコボの羽、英雄の药、ギザールの野菜、ダイヤの小手

何を求めるのか……

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
彻头彻尾	完成任务"マテリア反应アリ"后出现	魔石"ハンマーパンチ"	アダマンタイト、エイジスの腕轮、エクスポーション、ミスリル、ハナハーブ
ジェネシスの挑战	完成上一任务	守りの指轮	フェニックスの尾、魔石"ポイズン剑"、デブチョコボの羽、クリスタルオーブ、エリクサー
ジェネシスの新兵器	完成上一任务	魔石"グラビデ"	アダマンタイト、クリスタルブレス、魔石"エナジー"、デブチョコボの羽、通贩ショップ・デュオ追加、黑头巾
ジェネシスの超兵器	完成上一任务	魔石"マジカルパンチ"	ファイア、ミスリル、ギサールの野菜、ブリザラ、クリスタルオーブ、デブチョコボの羽
ウータイの精锐部队	完成上一任务	エスコートガード	盗贼の小手、エクスポーション、ミスリル、魔石"ステータス防御"、フェニックスの尾、光の腕轮、デブチョコボの羽
ウータイ军を乘り越えて	完成上一任务	魔石"フレア(魔力+30)"	银の腕轮、ミスリル、エリクサー、ルナハーブ、ルーンの腕轮

伏魔殿

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
ジェネシスの野望	完成任务"ウータイ军を乘り越えて"后出现	カイザーナックル×4	ギザールの野菜、ハイジャンプ、プラチナバングル、タロットカード、フェニックスの尾、魔石"回转攻击・改"、魔石"れんぞくま"、英雄の药
ジェネシスの情热	完成上一任务	デブチョコボの羽	クリスタルの小手、ダークマター、魔石"ウォール"、ミスリルの腕轮、空チョコボの腕轮、ルーンの腕轮、ハチマキ、魔石"グラビデ"
气分一新	完成上一任务	魔石"针千本"	魔石"SPバリア"、カイザーナックル、月の腕轮、魔石"回转攻击・改"、海チョコボの腕轮
暴走する机械	完成上一任务	高级腕时计	ソウルオブサマサ、魔石"ウォール"、ロイヤルクラウン、カイザーナックル、魔石"フレア"、黑装束
ソルジャーだけの世界	完成上一任务	魔石"杀意の一击"	デブチョコボの羽、魔石"フレア"、魔石"ケアルガ"、アダマンタイト、魔石"SPターボ攻击"、マジックマスター
1stだけの世界	完成上一任务	スナイパーアイ	魔石"フレア"、光の腕轮、英雄の药、魔石"ドレイガ"、魔石"电击"

谜のエネルギー

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
宝条モンスター	完成任务"1stだけの世界"后出现	インビンシブル	フェニックスの尾、魔石"フレア"、魔石"ウォール"、ギザールの野菜、デブチョコボの羽×10、山チョコボの腕轮
さらに下层へ……	完成上一任务	SPバリア	ミスリル、魔石"フレア"、医术の心得、魔石"属性防御"、英雄の药、银の腕轮、エイジスの腕轮
モンスター强大なり	完成上一任务	守りの指轮	ルーンの腕轮、魔石"钱投げ"、ダークマター、魔石"3连サンダガ"、魔石"属性攻击"、エスコートガード
异常なパワーアップ	完成上一任务	月桂树の冠	ロイヤルクラウン、プラチナバングル、ダークマター、フェニックスの尾、すてみパンチ、ジュエルリング、アスピガ、ネットショップ……暗追加
一人旅	完成上一任务	魔石"地狱の火炎"	英雄の药、魔石"3连ファイア"、エリクサー、デブチョコボの羽
次なる阶层へ……	完成上一任务	魔石"メガフレア"	ゼイオの实、空チョコボの腕轮、魔石"电击"、お守り、ザイドリッツ、ミスリルの腕轮、魔石"ケアルガ"

未知への扉

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
最强のモンスター	完成任务"次なる阶层へ……"后出现	魔石"斩铁剑"	エリクサー、魔石"フレア"、英雄の药、魔石"ウォール"、エリクサー、魔石"アスピガ"、ミスリル
最下层へ……	完成上一任务	スーパーリボン	デブチョコボの羽、フェニックスの尾、魔石"エナジー"、月桂树の冠、フェニックスの尾、エリクサー、魔石"アルテマ"



未知への扉

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
兵器暴走の理由	完成上一任务	魔石"转生の炎"	ダークマター、インビンシブル、フェニックスの尾、英雄の药、魔石"エナジー"、エリクサー、アダマンタイト、ギザールの野菜、银の腕轮
生体兵器の胁威	完成上一任务	魔石"エクサフレア"	魔石"フレア"、源氏の小手、デブチョコボの羽、カイザーナックル、ギザールの野菜、金のかみかざり
エネルギー生命体	完成上一任务	魔石"SPマスター"	ルーンの腕轮、フェニックスの尾、エネルギースーツ、ソウルオブサマサ、魔石"アルテマ"、プラチナバングル
君临する神	完成上一任务	ゴッドスレイヤー	—

世界の谜を求めて

サボテンダーの秘密

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
どこ？サボテンダー	击败"コピー军团を倒せ！"中出现的仙人掌	マッスルベルト	ポーション、エリクサー
サボテンダー？？	完成上一任务	チャンプベルト	万能药、魔石"APアップ"、咒いの指轮
发见？サボテンダー	完成上一任务	サボテンのトゲ	セーフティビット、ホワイトケープ、エクスポーション

トンベリの探索

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
トンベリを见つけろ！	击败"埋もれているアイテム"中出现的トンベリ	银の腕轮	魔石"ブリザド"
トンベリだらけ！	完成上一任务	ギザールの野菜	エクスポーション
マスタートンベリ登场！	完成上一任务	トンベリの包丁	フェニックスの尾、エクスポーション×2、ミスティール

浜边でGOGO！

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
バカンスのはじまり	完成任务"输送船を夺回せよ！"后出现	ダークマター	—
今度こそバカンスか？	完成上一任务	ギザールの野菜	—
そろそろバカンスに…	完成上一任务	英雄の药	—

浜边でWOWWOW！

任务名称	出现条件	任务报酬	宝箱中获得道具
バカンス取りたい！	完成任务"そろそろバカンスに……"后出现	フェニックスの尾	—
マジにバカンス希望……	完成上一任务	ミスリル	—
バカンス……なの？	完成上一任务	アダマンタイト	—

ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊 ポケモン不思議のダンジョン 闇の探検隊

《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队》

后续深入研究

文 天才风叉@cngba & Kenyo
编 马修 美编 紫枫

上次我们为大家送上了一周目、二周目的完全剧情攻略，本辑我们把后续研究带给大家，包括二周目的隐藏任务迷宫、挑战性极高的高难度迷宫，还有全道具列表。下面就正式进入我们本辑的研究。

NDS
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队
ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队/暗の探险队
◆Nintendo/Chunsoft◆RPG◆2007年9月13日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

二周目非主线迷宫



本作保留了前作众多非主线迷宫的设定。在揭示板上接任务时接下地点为"？？？"的任务，接取后开启邮件，就能够进入新场景冒险。如果没有接到这些任务也没关系，在标题画面的"ふしぎなメール"中选第二项，再选パスワード，将后文的密码输入后就可以获得任务了。

这些任务中的大多数都要二周目后才能进行。其中大多数时候要带着一个不堪一击的电脑NPC共同通过该迷宫。通过后就能在揭示板上接到这些迷宫内的探险任务了。不完成护送任务的话，就算直接用密码让在这些迷宫里的探险任务出现，也开启不了相关邮件。

除了隐藏的任务迷宫外，作为"《不可思议迷宫》系列"惯例存在的，挑战性十足的超难迷宫也依旧存在。下文将所有非流程必须进入的迷宫都例举了出来并进行了说明，加油吧。

オレンのもり

说明：一共5F，十分简单的迷宫，同时也是收集加血道具和苹果的最佳地点。

密码：

%HNS 1N1T 9F#H

=P#M NC0# 12Q2

ちいさなはらつぱ

说明：一共5F，最终层可获得两个宝箱。

密码：

5+JW 5PW8 &==%

C=20 6R9W -N&7

みどりのそうげん

说明：一共6F，最终层可获得两个宝箱。

密码：

CWQ= MM64 -NMQ

89CK F15W @SF2

しずかなかわ

说明：一共8F，最终层可获得三个宝箱。

密码：

SQ0= RWF4 H366

QYJ0 M1YT &748

めいきゅうのどうくつ

说明：一共10F。官方下载到的奖励任务，最后是和地龙战斗。胜利后获得ガバイトのウロコ。

密码：

78SR -H2M P0+4

Y6FY 1&Y+ #R9S

コロコロどうくつ

说明：一共13F，最终层可获得四个宝箱。

密码：

NKP6 6F%9 2TM@

91T& 46&7 88YH

かがやきのおか

说明：一共18F，最终层可获得一个宝箱。15层有个钥匙房间。这个迷宫要带トドグラ一才能进行。

密码：

K1MW S-5@ PM++

Q217 -817 M198

みかいのこうや

说明：一共18F，最终层可获得一个宝箱。

密码：

R=7S 39-N @X#2

JFT# Y@K1 JQ62

しあわせみさき

说明：一共20F，最终层可获得一个宝箱。

密码：

2KFY TQ%J 5C&&

C319 C-51 &3M3

かぜのれいほう

说明：一共20F，最终层可获得一个宝箱。15层有个钥匙房间。这里出现的变色龙店主会卖多种进化道具。

密码：

F78S #1%9 287@

9RYH N5X7 682F

はてのみずうみ

说明：一共25F，最终层可获得一个宝箱。15层有个钥匙房间。

密码：

Y8MR R7FC YWW2

MF6C NH5H C95K

あんやのもり

说明：一共25F，最终层可获得一个宝箱。15层有个钥匙房间。

密码：

7FSS 56+- X&#C

P-@6 %%R9 3SN7

零之岛东部（ゼロのしまとうぶ）

说明：零之岛系列超难迷宫，一共40F。进入后强制从等级1开始冒险，而可携带的道具只有17个。建议带好强力的技能机器和连携盒等进入冒险，同时宠物也建议带容易升级的。

特定道具

B10F	しあわせのたね
B15F	ふしぎなグミ
B20F	こんいろシフォン
B35F	しあわせのたね2个
B40F	しろいシフォン

さいごのま

说明：二周目通过行会的考验后，进入嘎拉嘎拉道场会发生地震。然后就会发现里面多出一个迷宫。这个迷宫一共有48层，其难点在于不能携带道具进入。通过后，嘎拉嘎拉会给送你提升四项能力的强力装备“ブラウンリボン”。

零之岛北部(ゼロのしまほくぶ)

说明：二周目出现的超难迷宫，一共75F。这里打倒敌人无法获得经验值，将自己修炼好的最强队伍带进去吧。此外整个迷宫都不会获得苹果等食物，要多带苹果。零之岛系列的迷宫内都不能收得同伴，同时天气和出现的敌人也是随机的。

最终层可获得ふしぎなグミ×2、おうごんかめん和ワンダーチェスト。特定层数有钥匙房间，开启后获得系别专用的强力装备，不过有的装备会被水围住，记得控制能走水路的主角。

特定道具

10	ちゃいろシフォン
13F	そらいろシフォン
16F	とうめいシフォン
19F	フリーズベール
22F	ふしぎなグミ
26F	だいだいシフォン
30F	みどりのシフォン
35F	ぎんいろシフォン
40F	しあわせのタネ6
45F	ともだちリボン

零之岛西部(ゼロのしませいぶ)

说明：零之岛系列超难迷宫，一共40F。进入后强制从等级1开始冒险，同时也不能携带道具，进入前身上的装备会消失。

特定道具

9F	ももいろシフォン
13F	きんいろシフォン
17F	いのちのゆびわ
21F	はいいろシフォン
25F	ふしぎなグミ
29F	むらさきシフォン
33F	くろいシフォン
37F	ふしぎなグミ×2,
	しあわせのタネ×2
B40F	こはくのなみだ(琥珀之泪)，
	一个宝箱

零之岛南部(ゼロのしまなんぶ)

说明：零之岛系列超难迷宫，一共99F……进入后强制从等级1开始冒险，同时也不能携带道具，进入前身上的装备会消失。

特定道具

15F	ふしぎなグミ(或强力装备)
25F	レインボーベール(或みずのはごろも)
96F	ミラクルチェスト
99F	一个宝箱(鉴定后是三星强力装备)

全道具作用一览

本作加入了大量的单个精灵专用装备，跟普通装备不同的是专用装备放在背包里就能发挥作用，而普通装备要在迷宫里用“わたす”选项将装备给予队员(1只精灵限定一个)才能发挥作用，因为数量庞大且极易识别(蓝色字体)，这里就不详细介绍了。而有些强力道具只在某一个版本内才能获得，不过通过NDS的通信和任务邮件的交换也都可以得到，这里也不特别标注。

食物

食物类道具主要就是用来大量回复满腹度。

リンゴ	苹果，回复50点满腹度，满腹状态时提升最大值5点
おおきなリンゴ	大苹果，回复100点满腹度，满腹状态时提升最大值10点
とくだいリンゴ	特大苹果，让满腹完全回复，并增加些许最大值
おうごんのリンゴ	黄金苹果，让满腹度完全回复，并增加满腹最大值
ベトベタフード	变质食物，回复30点满腹度，但会进入各种异常状态

果实

除了果实本身的作用，还可以回复少量的满腹度。

オレンのみ	小回复果，回复少量HP
オボンのみ	大回复果，回复较多HP，HP全满时提升2点最大HP
チーゴのみ	治烧伤果，治愈烧伤状态
モモンのみ	解毒果，解除毒、剧毒状态
クラボのみ	解麻痹果，解除麻痹状态
カゴのみ	不眠果，不会进入睡眠状态及解除睡眠状态

种子

和果实一样，除了本身的作用，使用后也可以回复少量的满腹度，注意有些有负面作用。

いのちのタネ	命之种，最大HP提升5点
いやしのタネ	治愈之种，回复各种异常状态
おうごんのタネ	黄金之种，食用后等级上升5
くうふくのタネ	空腹之种，满腹度最大值减少10点
しあわせのタネ	幸福之种，等级提升1
しばられのタネ	捆缚之种，一定时间内无法行动，受到攻击时回复
じゃあくなタネ	邪恶之种，让攻击和特攻的等级达到最低
しゅんそくのタネ	神速之种，移动速度提升1个级别
すいみんのタネ	睡眠之种，进入睡眠状态
せいなるタネ	神圣种子，食用后移动到阶梯所在房间
ただのタネ	普通种子，无特别效果。有些种子发挥作用后会这样，用技能リサイクル可让其还原
ドロンのタネ	透明种子，变成透明状态
ばくれつのタネ	爆炸之种，能对前方的敌人给予较大伤害
ふこうのタネ	不幸之种，等级降低1
ふっかつのタネ	复活之种，死后复活，HP和技能值全回复。行动设置里要将“どうぐマスター”开启
ふらふらのタネ	混乱之种，进入混乱状态
まどわしのタネ	迷惑之种，陷入头上有问号的迷惑状态
めぐすりのタネ	明目之种，能看到陷阱和透明的怪物
めつぶしのタネ	失明之种，进入失明状态，看不到地形、怪物和身上所持道具
もうげきのタネ	猛击之种，让攻击和特攻的等级达到最高
ワープのタネ	瞬移之种，瞬移到别的房间

药品

都是非常有用的道具，能用就用，不用也别丢掉。

ピーピーマックス	全部技能的PP值全回复
カテキン	提升登录中的技能的威力，不过对部分技能无效
タウリン	攻击力+3
ブロムヘキシン	防御力+3
リゾチウム	特攻+3
キトサン	特防+3



玉

玉类道具的作用基本相当于"《风来之西林》系列"的卷书，灵活利用会对各位的探险大有用处。

あつまれだま	集合之玉，把附近走散的同伴呼唤到身边
あなぬけのたま	脱出之玉，从迷宫内脱出
あめだま	雨玉，让天气变成下雨
あられだま	雪珠玉，让天气变成冰雹
いちげきのたま	必杀之玉，将前方的敌人一击必杀，命中率很低
うめたてのたま	填海之玉，让前方的水或岩浆消失，变成通路
えんとうだま	远投之玉，能够将道具直线远投，直至碰到敌人或墙壁
おおべやのたま	大部屋之玉，整层迷宫变成一个大房间
かいだんのたま	出口之玉，能看到当前层楼梯的位置
がんせきだま	岩石玉，对前方敌人给予岩石攻击
かんつうだま	贯通之玉，让投出的物品可以贯通墙壁和敌人
しきべつのたま	识别之玉，能够辨别整层范围内有哪些敌人持有道具
しのぎのたま	忍耐之玉，将前方的敌人捆缚并转送到楼梯处
しばりだま	捆缚之玉，当前房间内所有敌人一定回合内无法行动，只有遭到攻击才会恢复
しゅんそくだま	神速之玉，当前房间内己方全体移动速度提升1个级别
すなのたま	沙玉，让天气变成沙尘暴
せんたくだま	清洗之玉，把名字前带×的粘住的道具清洗，使其可用
たんちのたま	探知之玉，能看到当前层所有怪物的位置
ちんもくだま	沉默之玉，让前方敌人进入无法使用技能和道具的沉默状态
つうかのたま	通过之玉，能够通过墙壁、水、岩浆、云上等特殊地形
てきおびえだま	吓敌之玉，让房间内敌人陷入胆怯状态，会主动逃跑
てきしばりだま	缚敌之玉，让房间内敌人麻痹
てきふうじだま	封敌之玉，让敌人陷入封印状态
とうめいのたま	透明之玉，自己一定时间内进入透明状态，不会被敌人发现
とびつきのたま	飞扑之玉，前方有怪物时飞扑到怪物跟前，没有怪物时直接到达墙壁处
どんそくだま	钝速之玉，当前房间内所有敌人的移动速度降低1个级别
なげとばしだま	投飞之玉，让前方的敌人撞向其身后的其他敌人，并对两个敌人造成一定伤害
バクスイだま	眠香玉，当前房间内所有敌人一定回合内进入睡眠状态，无法行动
ばしょがえだま	换位之玉，与同一直线上的敌人交换位置
はねかえしだま	反弹之玉，能反弹敌人的部分物理攻击并对其造成伤害
はらいのけだま	移动之玉，让同一房间内的怪兽移动到本层其他地方去
ビックリだま	恐慌之玉，让前方敌人进入恐慌状态，一定回合内向背面攻击
ひあがりだま	干枯之玉，让当前层的水和岩浆消失
ひかりのたま	光之玉，能看清当前层的迷宫形状
ひきよせのたま	吸引之玉，将当前层的所有道具吸到自己身边， 有商店存在的话也会把商品也吸过来从而进入偷盗状态
ひでりだま	日照玉，让天气变成晴天
ひれいだま	均衡之玉，给前方的敌人造成伤害，敌人体型越大受到的伤害就越多
ふっとびだま	吹飞之玉，将直线上的敌人吹飞并对其造成伤害
ふらふらだま	混乱之玉，当前房间内所有敌人一定回合内进入混乱状态
ぶんしんだま	分身玉，自身回避提升1个级别
ぶんどりのたま	强盗之玉，能对前方敌人造成一定伤害并且夺取其身上所持的道具
へんげのたま	变化之玉，将前方的敌人变成其他敌人

みがわりだま	替身之玉，将前方敌人变成自己的替身，己方同伴也会上前攻击
みなヒットだま	全体攻击玉，让我方全体呈攻击力上升的蓄力状态
みなマッハだま	全体移动玉，提升房间内我方移动速度1级
ものがえだま	物化之玉，让前方的敌人变成道具，种类随机决定
ものみのたま	物见之玉，能看到当前层所有道具的位置
もろはのたま	诸刃之玉，当前房间内所有敌人HP降为1，但每使用1次自己HP就减一半
やまごえだま	越山之玉，能攻击前方2格远的敌人
よこどりのたま	狂性之玉，自己进入不分敌我的狂性状态
ワープだま	瞬移之玉，被使用到的敌人会瞬移到别的房间
わなこわしだま	陷阱清除之玉，清除当前房间内所有的陷阱
わなのたま	陷阱之玉，在自己脚下的位置制造陷阱
わなみえのたま	明目玉，能看到当前房间内的陷阱

远攻道具

有直线飞行的针刺类道具以及可以越过前方角色攻击远方敌人的石类道具

きのえだ	树枝，对敌人造成少量伤害
てつのトゲ	铁刺，伤害一般
ぎんのハリ	银针，伤害较高
きんのキバ	金牙，伤害较高
おうごんのトゲ	黄金之刺，攻击力高
サボネアのハリ	恶人球的针，伤害一般
サニーゴのトゲ	太阳珊瑚的刺，伤害一般
いしのつぶて	飞石，固定15点伤害，不能远投和贯通
ゴローンのいし	隆隆石的石，固定20点伤害，不能远投和贯通
たいこのかせき	太古化石，巨石攻击，伤害非常大，不能远投和贯通

软糖

增加精灵聪明度的道具，不同系精灵喜爱的软糖种类不同，迷宫内使用可以回复25点满腹度，并增加智慧值，而且能力值随机增加1点。

しろいグミ	白色软糖，普通系最爱
あかいグミ	红色软糖，火系最爱
あおいグミ	蓝色软糖，水系最爱
わかくさグミ	嫩草色软糖，草系最爱
きいろのグミ	黄色软糖，电系最爱
とうめいグミ	透明色软糖，冰系最爱
だいだいグミ	橙色软糖，格斗最喜爱
ももいろグミ	粉红色软糖，毒系最爱
ちゃいろグミ	茶色软糖，地系最爱

そらいろグミ	天蓝色软糖，飞行系最爱
きんいろグミ	金色软糖，超能力系最爱
みどりグミ	绿色软糖，虫系最爱
はいいろグミ	灰色软糖，岩石系最爱
むらさきグミ	紫色软糖，幽灵系最爱
こんいろグミ	浑色软糖，龙系最爱
くろいグミ	黑色软糖，恶系最爱
ぎんいろグミ	银色软糖，钢系最爱
ふしぎなグミ	不思议软糖，任何系都适合

普通装备

该类道具只有让精灵装备后才能发挥效果，有些装备有负面作用。

あしらいスカーフ	应变围巾，承受普通攻击或技能攻击时将其效果和伤害不分敌我转移到邻近的精灵身上
あたらずメガネ	不中之眼镜，向敌人投掷道具时不会命中
おうごんかめん	黄金假面，让敌人成为同伴的几率提升

おはじきリボン	反弹缎带，能将敌人投掷过来的道具反弹回去
カーブバンダナ	转弯手帕，投掷道具遇到墙壁时会转弯
かいふくリボン	回复缎带，加快HP的自动回复速度，但同样会加速满腹度的消耗
かんつうバンダナ	贯通手帕，能够将道具直线远投，可以贯通墙壁和敌人飞至无限远
キーのハチマキ	树果头巾，不会进入混乱状态
キトサンバンダナ	特防手帕，提升一定的特防
きついハラマキ	紧束腰带，满腹度不会减少
きんのリボン	金缎带，无效果，卖给商店可换取大量金钱
くっつかずきん	防粘头巾，让道具不会被粘住
こっそりスカーフ	忍足围巾，不会吵醒轻度睡眠中的敌人，对付怪物房间必备
ゴンベのハラマキ	刚比兽的腰带，提升更多的攻击力和特攻，但会加速满腹度消耗
しあわせリボン	幸福缎带，承受攻击时增加经验值
スタミナリボン	耐力缎带，满腹度消耗速度降低，20回合减1点
スペシャルリボン	特别缎带，提升一定的特攻
ただのリボン	普通缎带，无效果
つうかスカーフ	通过之围巾，可移动到墙壁、水上、岩浆上，会加速满腹度的消耗
ともだちリボン	朋友缎带，队长持有时，捕获精灵的几率提升
ねじりハチマキ	拧劲之头巾，攻击力和特攻不会被降低
ねらわれハチマキ	瞄准之头巾，攻击时给予更大伤害的几率提升
ノーコンスカーフ	无方向围巾，投掷道具时不会扔往自己想扔的方向
ノーてんバンダナ	无天之头巾，不受天气的影响
ばくおんハチマキ	爆音头巾，很容易吵醒原先轻度睡眠中的怪物
ばっちりメガネ	透视眼镜，能看到陷阱和透明的怪物
はらぺこリボン	空腹缎带，同伴携带场合进入空腹状态，无法回复满腹度；队长携带场合会加速满腹度消耗
パワーバンダナ	力量手帕，提升一定的攻击力
ピントレンズ	聚焦透镜，敌人使用技能攻击或普通攻击时，己方受到更大伤害的几率提升
ふみんスコーフ	不眠之围巾，不会进入沉睡、轻度睡眠、噩梦、打瞌睡等状态
ぼうぎょスカーフ	防御围巾，提升一定的防御力
みかわしスカーフ	替身围巾，敌人投掷道具时不会命中自己
みきりハチマキ	回避头巾，提升一定的回避力
みとおしメガネ	远眺眼镜，可看到道具的位置和怪物的位置
ミラクルチェスト	神奇柜子，携带后能获得更多经验值
モモンスカーフ	防毒围巾，不会进入中毒和剧毒状态
ロックオンメガネ	锁闭之眼镜，投掷道具时更容易命中敌人
ワープスカーフ	瞬移之围巾，携带后会不定时瞬移到别的房间
わなぬけスカーフ	陷阱无效之围巾，踩中陷阱时不会受到其效果的影响
ワンダーチェスト	美妙柜子，携带后获得更多经验值

进化道具

大多数和《钻石·珍珠》相同，但根据本作的特点增加了一些特殊的进化道具(如让通信精灵进化的つうしんケーブル)。

アップグレード	升级碟片，3D龙进化
おうじゃのしるし	王者之印，呆河马、蚊香蛙等特殊进化
かみなりのいし	雷之石，实现皮卡丘进化成雷丘、伊布进化成雷精灵等特殊电系精灵的进化

しんかいのウロコ	深海之鳞，珍珠贝进化为樱花鳗
しんかいのキバ	深海之牙，珍珠贝进化为猎斑鳗
たいようのいし	太阳石，臭臭花、向日种子等特殊进化
つきのいし	月之石，玲珑猫、尼多娜等精灵特殊进化
ほのおのいし	火之石，六尾等特殊火系精灵进化
みずのいし	水之石，长舌贝等特殊水系精灵进化
リーフのいし	叶之石，臭臭花、蛋蛋等特殊草系精灵进化
りゅうのウロコ	龙鳞，海刺龙进化进化成刺龙王
メタルコート	金属外衣，大岩蛇、飞天螳螂特殊进化
つうしんケーブル	通信线，让需通信交换进化的精灵进化
あやしいパッチ	怪异补丁包，3D龙 II 型进化
プロテクター	盔甲，铁甲暴龙进化
れいかいのぬの	灵界之布，木乃伊进化
するどいキバ	锐利之牙，飞蝎进化
するどいツメ	锐利之爪，狃拉进化
エレキブースター	电气之星，电击兽进化
マグマブースター	岩浆之星，鸭嘴火龙进化
まんまるいし	真丸石，伊布进化为月精灵
めざめいし	觉醒之石，雌性雪侏儒和雄性戈莉娅特殊进化
ひかりのいし	光之石，飞翼兽进化
やみのいし	暗之石，暗黑乌鸦、梦妖进化
テンガンざんせき	殿元山之石，三合一磁怪进化
こけむしたいわ	青苔之岩，伊布进化为草精灵
とうけつしたいわ	结冰之岩，伊布进化为雪精灵
うつくしスカーフ	漂亮的围巾，笨笨鱼进化
げっこうのリボン	月光缎带，伊布进化为光精灵

其他道具

比较杂，难以归类的道具。

ガバイトのウロコ	沙盗龙之鳞，全异常状态回复
おいしいミツ	美味的蜜，增加智慧度
れんけつばこ	连接箱，在迷宫中使用可以连接技能
カギ	钥匙，开启迷宫中某些宝物房间的大门
ふしぎなタマゴ	不可思议的蛋，通过完成委托得到，寄存在吉利蛋那，经过一段时间后会孵化出新的精灵





文 软饼干 美编 Yangyu

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS PLUS

PSP 潜龙谍影 掌上行动 加强版
MMetal Gear Solid:Portable Ops Plus
◆Konami◆ACT◆2007年9月20日◆日版
◆1～6人◆4800日元◆对应专用GPS定位仪

收集、养成、对战！“口袋战士”火热登场！

就在各位《潜龙谍影》死忠们沉浸在《潜龙谍影4》的超震撼预告片中时，Konami又不失时机地推出了《潜龙谍影 掌上行动》的强化版。作为《潜龙谍影 掌上行动》加强版性质的本作，主要在网络对战以及士兵收集等方面进行了大幅强化。单机部分由无限任务模式取代了前作的正篇部分，此番改动是为了让更多的玩家体验到最单纯的作战乐趣。士兵的收集与养成系统是玩家投入最多精力的关键环节，《潜龙谍影》全系列中登场的各支作战部队都会在本作中出现，并且各位所熟知的著名角色也会悉数登场，作为一款跨越时空的大集合性质的游戏，单单是收集士兵就足够让你玩到《潜龙谍影4》发售的那天了。

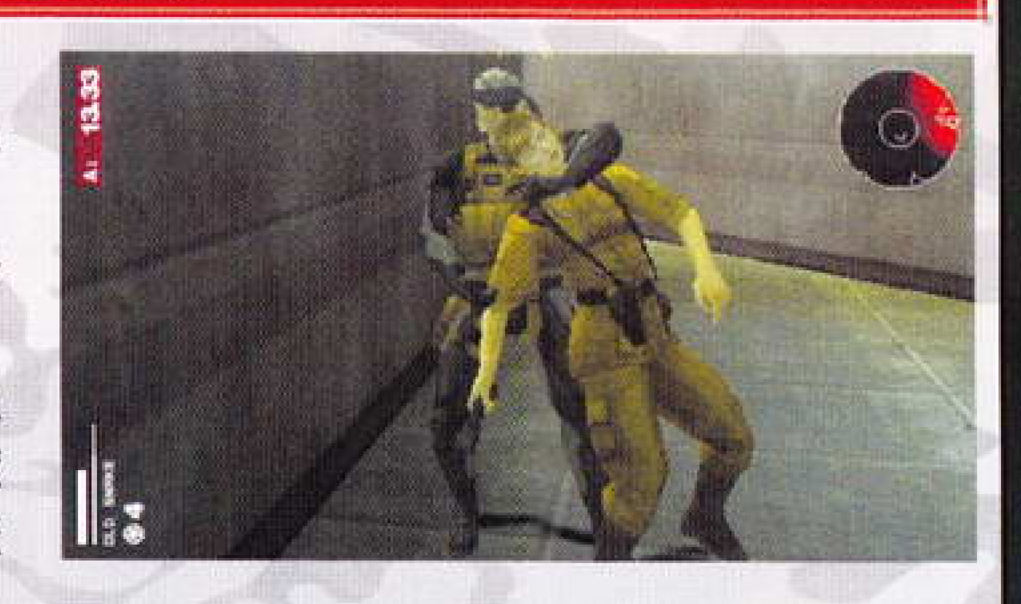
系统解析



本作的战斗系统与操作方式与《潜龙谍影 掌上行动》一样，所以某些基础的内容就不多介绍了，下文还是主要讲解游戏标题中“PLUS”的含义，看看到底在哪些方面进行了强化。

无限模式

本作删除了前作中正篇的所有内容，也就是说取消了故事模式，取而代之的是全新的无限模式。由于本作的主题是收集士兵，所以玩家可以无限制地接受任务。无限模式中的任务分为简单(Easy)、普通(Normal)、困难(Hard)以及终极(Extreme)四个难度强度。玩家要按顺序依次完成这个难度的挑战，完成挑战便能获得全新的4名特殊角色。



特殊角色	获得方法
裸蛇(Naked Snake)	通过简单(Easy)难度后自动获得
雷电(Raiden)	通过普通(Normal)难度后自动获得
老年斯内克(Old Snake)	通过困难(Hard)难度后自动获得
罗伊·坎贝尔(Roy Campbell)	通过终极(Extreme)难度后自动获得

继承前作记录

进入游戏后，在新建游戏时系统会自动搜索存档，然后询问你是否继承《潜龙谍影 掌上行动》的记录（包括士兵和道具的继承）。要注意默认选项是不继承（NO），而且日版只支持前作的日版通关存档。

BOSS挑战模式（Boss Rush Mode）

如果记录棒中存有《潜龙谍影 掌上行动》的通关记录的话，就能开启该模式。进入训练模式选择进入该模式，就能与《潜龙谍影 掌上行动》中出场的BOSS级角色展开究极对决。战胜他们后便能招入麾下。

无限模式的特征

无限模式不采用固定的关卡流程，任何难度中的任务都是由系统随机抽取。按任务的特征来分的话大致有以下几种类型。

1.到达指定目标地点。

2.让关卡中所有士兵失去战斗力后出现提示，最后到达指定目标地点。

3.在限制时间内并且在不被发现的情况下到达指定目标地点。

4.在一定时间内抵挡住敌人的疯狂进攻，出现提示后到达指定目标地点。

5.红色警报的状态下，到达指定目标地点。

6.红色警报的状态下，使所有敌人失去战斗力后出现提示，最后到达指定目标地点。

7.在限制时间内找到目的地，场景中设置有摄像头、地雷以及狗等非人类守卫。

重要规则

1.战斗中牺牲的士兵（包括特殊角色）无法复活，这点非常重要，如果特殊角色死亡并且已经存档的话，该名角色将无法复活。所以在重要角色战死后，一般只能无奈地选择放弃任务，代价就是恢复到出击前的状态。



2.在战斗时，可以中途存档并回到标题画面，读档后临时存档便会自动消除，所以S/L的方法是行不通了。

3.根据所选难度不同，在任务时每隔几个关卡会有一次临时整备的机会，玩家可以查阅并选用刚召入的士兵。



4.库存的武器和道具不能带进无限模式中，想必新手玩家在出击前肯定会把出击角色武装到牙齿，但是这样做一点意义都没有，因为进入游戏后你会发现每名角色身上都空空如也。武器和道具都需要在任务中就地寻找，难度颇高。

5.士兵具有成长特性，在经历过战斗后就能获得点数，尽量挑具有潜力的队员进行培养



战场信息

为方便玩家进行游戏，下面介绍一些基本的游戏特征设定和战场信息。首先来看下不同难度中，敌人晕倒的时间。可能个别兵种的晕倒时间会有所出入，故下表只作为参考。

难度	击倒	勒晕	CQC放倒
简单(Easy)	5颗星星	5颗星星	5颗星星
普通(Normal)	3颗星星	5颗星星	5颗星星
困难(Hard)	2颗星星	5颗星星	3颗星星
极难(Extreme)	1颗星	5颗星星	2颗星星



■黄色○代表还剩最后一个任务。



■红色×代表后面还有任务。

隐藏青蛙



某些关卡都隐藏着青蛙，这些青蛙都是一些实用的升级道具，请务必多多收集。当听见青蛙的叫声就说明青蛙就在附近某处，再配合雷达的波动强度就能很快找到青蛙。最简便的寻找方法就是利用地雷探测器来寻找，但前提是必须要先找到地雷探测器。(－ －)

实用道具

在地图上或者敌人身上能获得红黑相间的小盒子，这些盒子可是非常重要的道具，注意收集。

道具名称	作用
FULTON	开启降落伞逃跑，需要在露天环境中才能使用。
SECRET DOC	机密文件，可以获得目标地点的具体位置，在地图上会以"×"表示。
TEXTBOOK	技能书，使用后可以提高相应技能的等级，非常有用的升级道具。

新增技能

本作新增了数个强力的技能，利用这些技能可以最大限度地提高玩家的部队素质以及协助战斗。要注意必须将持有这些技能的士兵放入相对应的组别，乱放的话将不会起到任何效果。



名称	组别	能力
人事部长	潜入组	没有该技能的角色只能查看到敌兵的大致等级，而拥有这个技能的角色能够直观地看到敌兵所擅长的能力，非常直观。
针治医师	潜入组	对战、团队战专用能力。用Mk-22等麻醉系武器向队友射击，便能回复对方的体力。
囮部队	潜入组	提高任务区域内强力士兵出现的几率，主要用来抓捕强力士兵。
スタントマン	潜入组	在对战中因为麻醉枪或是眩晕手雷而昏倒是无法忍受的耻辱。只要拥有这个能力，就可以从眩晕中快速恢复。

新增武器

既然打着“加强版”的名号，当然要新增几把武器来取悦玩家们，让我们来看一下新增的这些武器装备到底如何。

Mk23

该武器是雷电(MGS2)的专属武器，大口径手枪使用0.45ACP子弹，装弹数为12发。比M1911A1还要多一些。由于枪口装有消音器，所以该武器很适合用来暗杀和偷袭。另外本枪具有CQC功能，玩家可以在装备此枪的情况下直接对敌人发动CQC。

P90

天狗部队的标配武器，使用5.7*28弹药，装弹数为50发。该枪特点是易于瞄准且射速惊人。

FAMAS

基因部队的标配武器，使用5.58*45子弹，装弹数为30发。该枪造型华丽，且适合近，中距离的战斗。

M4(SOPMOD)

Old Snake的专属武器，由于在M4的基础上进行过改造，所以精确度和稳定性比普通M4还要优良。

AKS-74u

特种作战部队的标配武器，使用5.45*39子弹，装弹数为30发。整体性能要比AK-47高出许多。

M4A1

海豹部队和高科技部队的标配武器，使用5.58*45子弹，装弹数为30发。性能非常优良，稳定性高，射击时枪口不会猛烈抖动，非常适合中距离激战。

HF.BLADE

雷电的限定武器，近身作战型武器。类似前作中努尔的长刀。基本连续技为□、□、□(殴打、殴打、踹踢)，按住L或R后则能使出二连斩，具有杀伤效果。

N.BLADE

天狗部队的限定武器，优质的日本刀。基本连续技为□、□(殴打、殴打、踹踢)，按住L或R后则能使出二连斩，具有杀伤效果。

新增部队

本作中的士兵模型共有115种，玩家可以在士兵图鉴(Soldier List)中查看已经收集到的士兵造型。新增的部队有5种，这些部队都是系列历代作品中曾经出现过的强力部队，不管是造型还是实力都是非常棒的。



对战模式

上官方战网进行多人游戏时，会看到以下几种模式，其中有几种对战模式是前作就拥有的模式，各位肯定非常熟悉了。为照顾新手玩家，这里还是全部简单描述下规则吧。

死亡竞赛

不分队伍的个人对战，打倒对手后就能得到分数，在限定时间内得到最多特典的玩家就是胜利者。在对战中，排名第一的玩家虽然得到的分数将会乘以2，但扣分也会加倍。在第一名的头顶会显示“大眼青蛙”的标识，将他打倒后能得到三倍的分数。

团队死亡竞赛

红队和蓝队进行团队作战。开始时每一队都持有一定数量的“票券”。打倒一名对方小队的成员，票券数量就会减一。先将对方票券数量减为0的小队为胜者。



NEW！聊天室（新增模式）



供玩家自由交流的空间，非竞技类模式。



夺取青蛙任务+



不分队伍争夺大眼青蛙的模式。得到大眼青蛙后，能够在目标区域内保持一定时间的玩家为胜者。

团队夺取青蛙任务+

玩家分成红蓝两队在关卡内争夺大眼青蛙的模式。得到青蛙后能在本方设施内成功守住它一定时间的队伍将获胜。

NEW！射击区（新增模式）

分为两支小队，在限定时间内射击目标，竞争赚取的分数。

劝诱强力士兵（AP SCOUT）

利用PSP的无线LAN机能从大街的AP中获得优秀士兵的系统就叫AP SCOUT。进一步强化了前作中的AP扫描系统，发展成了组合劝诱小队征召士兵的新形态。要想将他们变成同伴，必须组合出满足他们条件的劝诱小队。对方的能力越强，所要求的条件就越苛刻。具体方法是：开始游戏后将主机左侧的“无线L A N 开关”打开，在游戏中的“R E C R U I T ”选项中选择“A P SCOUT”，然后决定执行劝诱任务的部队。在能量条到达一定程度，画面右侧显示记号之前，要不停连按○键。如果执行劝诱任务的部队达不到士兵的要求，对方就会离开。这个时候就重新组合小队成员再次挑战吧。劝诱成功时画面会显示“找到了新的士兵。”劝诱成功之后别忘了存档。



游戏心得

快速搬运

前作中就有的技巧，把晕倒的士兵扔在同伴所隐藏的箱子边呼叫罗伊·坎贝尔即可快速回收。本作中也不例外，而且直接踢一下箱子即可达到回收的效果，非常方便。



精英士兵“Johnny”的入手方法

首先说明该角色出现几率是随机的，但是出现的地点是固定的。方法是：限定在EX难度下，随机遇到监狱的地图，如果打开地图能看见在监牢区有一个蓝色栅栏标志的话，那就有希望是那个家伙了。由于牢房门被锁住了，所以需要钻入隔壁房间的地道才行。顺利进入房间后就能发现站在马桶边上的Johnny了，还真是符合“万年拉肚男”的美誉(－ —)。这家伙能力值很高，清一色的A级素质。由于其拥有“囮 部队”的技能，所以很适合在单机抓敌兵用。记得在任务完成后退出，以免在后面的任务中失败，而导致前功尽弃。



快速抓获天狗部队

天狗部队在游戏中属于不多见的士兵种类，而且常见于每一大关的最后一小关内，一般击晕或者杀死他们后，任务就马上结束了，根本没时间来让你回收。这里介绍的方法是，在此类任务开始后，先打开地图查看同伴所躲藏的箱子位置，然后把天狗士兵吸引过去，尽量让天狗士兵倒在箱子附近，然后快速踢打箱子即可在任务完成前回收该名天狗士兵，算是打一个时间差。相同的，比如在EX难度的最后一关，会有4个天狗士兵朝你围过来，你可以选择吸引到卡车附近，然后看准机会使用翻滚来撞倒这些家伙，弄晕一个后就要快速搬上卡车，顺利的话可一次抓3个天狗士兵。



快速通过EX难度

由于在EX难度下粮草匮乏，慢慢潜入的话很可能就会全员饿死，所以一定要加快行军速度。推荐使用跑步速度快的雷电，带上前几关积攒的武器和回复药，武器推荐使用带有消音器的XM177E2，见人就暗杀，而且不会引起警报。另外最好还要穿上防弹衣(防弹衣可以从高科技士兵身上缴获)。顺利找到每关的目的地就能轻松过关了。

总结

本作的大致情况都介绍完了，由于时间和文章篇幅的关系，有些前作已经拥有的模式就不多介绍了，具体请参看《掌机王SP》55辑和《PSP专辑3》上的攻略。另外还有些模式都主要针对日本玩家，比如聊天室、GPS招集特定士兵、拍照模式以及上传相片等内容，这些内容对于我们来说用处并不是太大，如果你感兴趣的话还是亲自去体验一番吧。



小赠品 隐藏士兵密码：TTOGZWSREYD，看看你的人品如何。



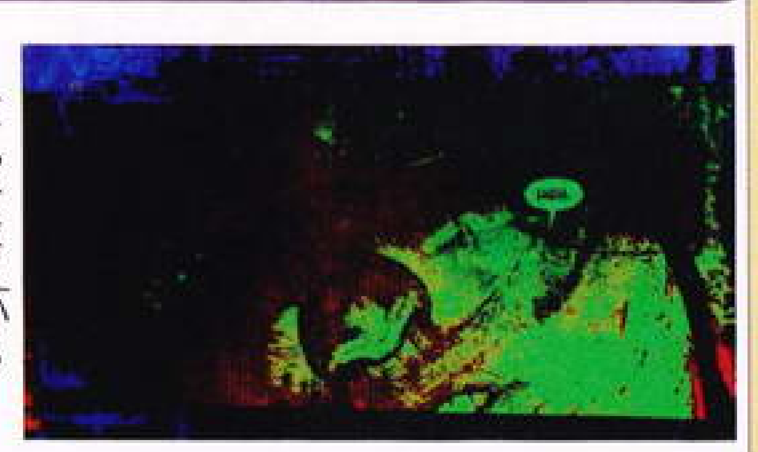
秘技

PSP 寂静岭 体验

美版 | 游戏原名 Silent Hill Experience

◆复活节彩蛋

这是一部全新形态的互动型UMD作品，让玩家全方位体验恐怖名作。这款UMD作品包括所有的四部《寂静岭》游戏的内容。浏览主菜单时，有时在屏幕的角落里会出现一个“×”的符号。它刚好出现在你到连环画和选取预告片之前。当你看见“×”时，马上按“×”键，就会打开一个神秘菜单并得到这个影像。



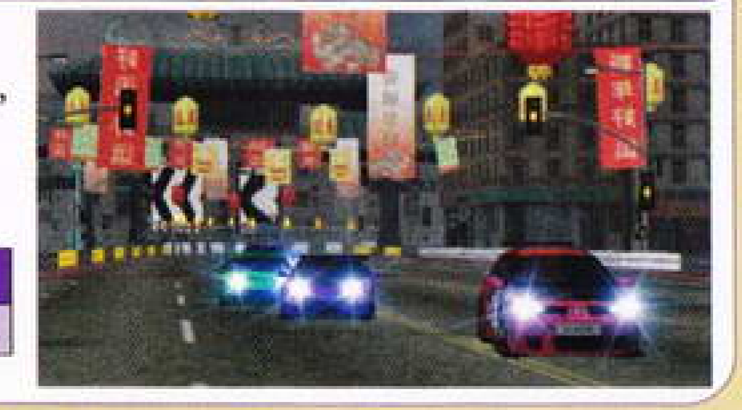
PSP 极品醉车 消除器

美版 | 游戏原名 Juiced:Eliminator

◆开启所有车辆和路线

在游戏的“Extras”中，进入“欺骗（Cheats）”选项，然后输入密码即可开启秘技。

密码	效果
PIES	开启街机模式中的所有车辆和赛车路线



NDS 绘制人生

美版 | 游戏原名 Drawn to Life

◆开启模板

进入“画板模式”下后按住L键依次输入下表中的按键即可开启隐藏模板。

方法	效果
X、Y、B、A、A	异国特色模板
B、B、A、A、X	开启动物模板
Y、X、Y、X、A	开启机械模板
Y、A、B、A、X	开启运动风格模板

◆神秘小镇

要开启神秘小镇，首先必须先收集10000个rapo货币，并把它们全部投入镇中许愿池内。这样普通小镇与神秘小镇之间的通道就已经打开，你只要用触控笔点击许愿池就能进入神秘小镇了。





PSP 坎贝拉的危险狩猎

美版 | 游戏原名 Cabela's Dangerous Hunts Ultimate Challenge

◆秘技

进入主菜单的“Code”选项，然后输入符号密码便可以开启秘技。

密码	效果
眼睛(Eye)、闪电(Thunderbolt)、头骨(Skull)、手(Hand)、脚(Boot)	双倍体力

NDS 索尼克冲刺 大冒险

欧版 | 游戏原名 Sonic Rush Adventure



◆选用 Blaze 猫角色

在第三世界的珊瑚穴打倒Kraken boss，就能选用该角色。

◆隐藏 BOSS 舞台

收集全所有的Sol绿宝石和Chaos绿宝石就能开启隐藏BOSS关卡。

◆音乐任务

当在Big Swell击败太阳神（Titan）后，回到风车岛（Windmill Island）的海鸥海滩和带吉他的树袋熊对话，这时就能听见音乐，并且可以通过任务打开其他的游戏音乐。

NDS 美女蛋糕店

美版 | 游戏原名 Cake Mania

◆推荐购买物品

起初你可以购买一双鞋子，这样能加快角色在厨房的移动速度，从而能够提高制作料理的效率。

金手指

本栏目中为大家提供PSP的金手指修改方法。Devhook的最新修改插件——SCM，版本为0.7c，安装完成之后只需要进入游戏后按热键呼出修改菜单，选择“Cheat Code”，按Start键输入新地址组，起名后将SCM码按下表填写，并选中锁定即可（在一个地址组中可以输入多个SCM码）。然后按三角键即可保存。

NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

日版 | 游戏原名 ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队／暗の探险队

◆ Game ID：YFYJ 6c99c734

最大游戏时间	
022A442C	022550FF

满腹度回复(按下L+START发动)	
94000130	FDF70000
221B54C2	00000064
D0000000	00000000

满腹度锁定最大值	
921B538A	00000100
121B54C2	0000270F
021B54C4	270F0000
D0000000	00000000

所持金钱最大	
0229D9BC	0001869F

银行存款最大	
0229D9C4	0098967F

高几率捕捉	
92306C5C	00000FFA
94000130	FEEF0000
12306C66	0000E3A0
D2000000	00000000
92306C5C	00000FFA
94000130	FEDF0000
12306C66	0000E1A0
D2000000	00000000

战斗后经验值最高	
922FB58A	0000A1A0
122FB58A	0000E1A0
D0000000	00000000



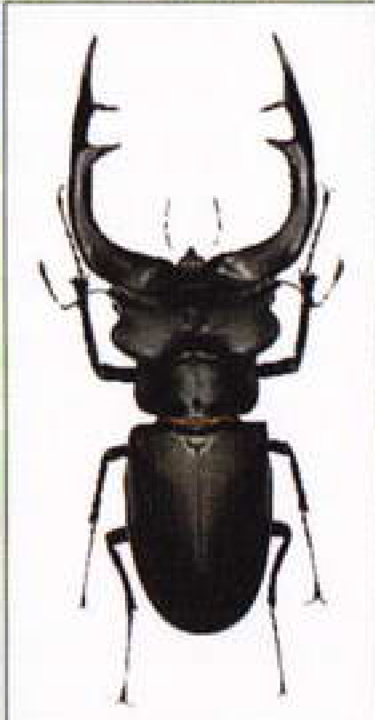
游戏万花筒



日本电玩游戏成为珍稀甲虫灭种祸首



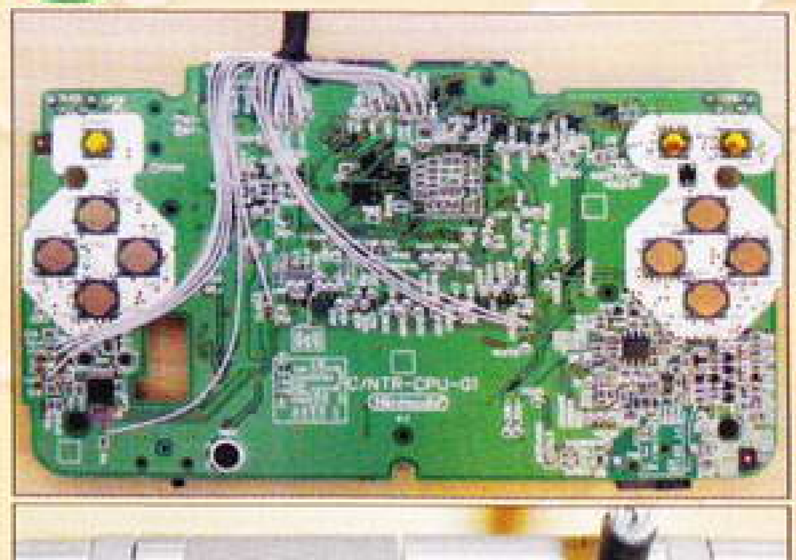




▲鹿角锹甲外形彪悍。

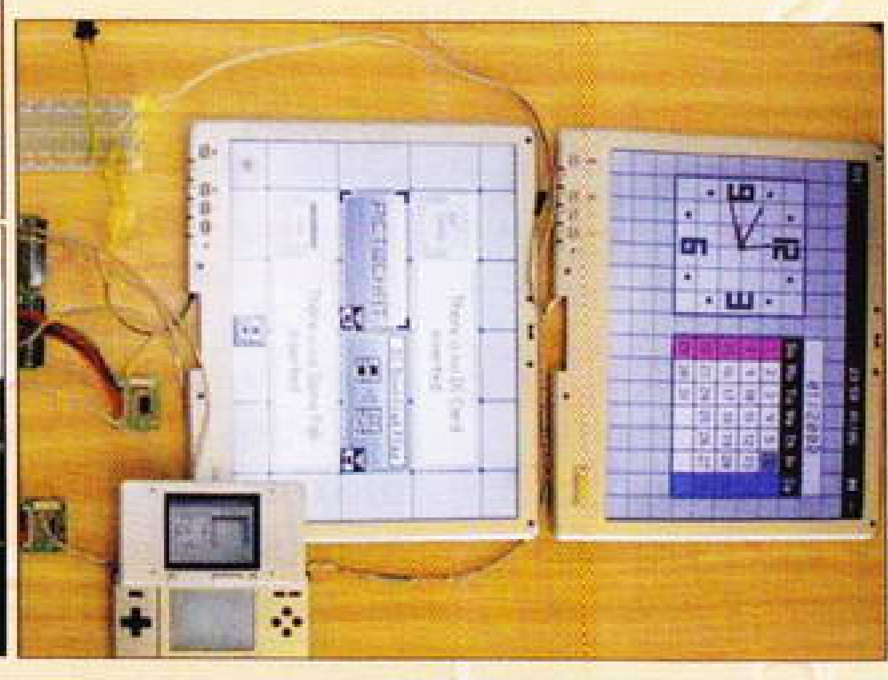
成批捕猎者伪装成“昆虫学家”从日本和德国蜂拥至土耳其南部哈塔伊省的阿马诺斯山地区，以科研名义大量猎捕这里独有的欧洲深山亚种锹甲，把它们运往国外。这股潮流引发当地人也开始猎捕这种甲虫，把它们出售给外国人，特别是日本人。由于游戏《甲虫王者》在日本儿童中颇受欢迎，并且日本人在夏天收集昆虫的传统消遣也因游戏再次流行，许多儿童把甲虫买来当宠物，由于鹿角锹甲外形“剽悍”，战斗力强，使得对这种甲虫的需求大增。这种强烈的市场需求给捕猎者们带来了商机。捕猎者在阿马诺斯收购AK亚种锹甲的价格为每只2至13英镑(约合30至195元人民币)。这样的高价促使当地人也加入到猎捕甲虫的行列中。而这种甲虫在日本拍卖网站上最高售价每只4万日元(约合2700元人民币)。

笔记本触摸屏玩任天堂DS





某位国外DIY玩家近日公布了一段超强的改机视频，将两台台式电脑的液晶屏幕进行组合，并用其触摸屏功能进行改造。现在它的两个液晶屏已经变成了任天堂NDS主机的超大型液晶显示屏。通过该显示屏，还可以直接进行NDS游戏，而且支持触摸功能，不过按钮功能还只能靠NDS主机来完成。



《新世纪福音战士》再掀热潮，首日剧场突击报告



▲六点半左右，MILANO 影院前就有 500 人排队，之后又陆续增加到 800 乃至上千人。

9月1日，话题作品《新世纪福音战士新剧场版：序》解封。一早就料到本作势必会在日本再次掀起EVA热（国内FANS想看到还要再等一段时间了），下面就通过新宿的某个电影院来一窥本作公映首日的盛况吧。

从1995年“《EVA》系列”诞生开始，该剧场版是12年后再度复活的新作。角色和故事大纲跟以前基本相同，而总指挥庵野秀明也表示本作要以“谁都能体验到乐趣的电子娱乐影像”为目标，因此在公映前，就可以预想这是娱乐性相当高的一部作品。当然，那些引起各种社会现象的经典要素——“谜”、“艰深”、“哲学”等依然存在，但在整体的安排上对普通观众而言更具亲和力。

系列10年以上的FANS对这部剧场版自然也寄予了厚望，附带特典的前卖券在发售后不久就被抢购一空。不知厂商是出于对作品的自信还是刻意营造神秘的氛围，本作在公映前几乎没有举办任何推广活动，相关情报也流出甚少。但形成强烈对比的，当天一大清早就有1000名以上的FANS聚集在新宿，这也展现了《EVA》虽历经10年仍坚韧不拔的超凡人气。

9月1日清晨六点，新宿MILANO座前广场就排起了长队，其中有不少都是彻夜等待的狂热FANS。

七点钟电影院正式开场，人群开始有秩序地向馆内移动，由于全场的座位可以自由选择，因此有不少人甚至奔跑着去占座位，在八点电影正式开映前，剧院中已座无虚席。此外，相应的周边卖场也吸引了大量到场观众。


▲现场甚至还有COS成绫波和明日香的普通 FANS。



▲周边卖场，其中有一些是剧院里的限定品。

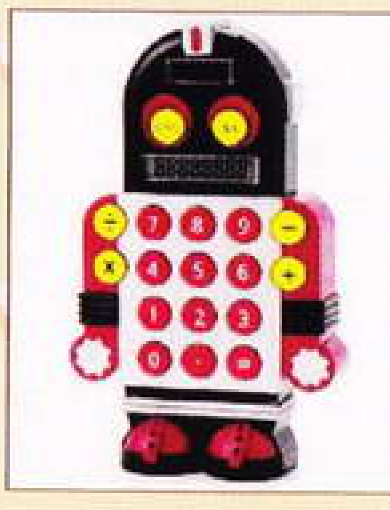


电影结束后，满场的观众都致以热烈的掌声，看来FANS虽对本作的期待度高到苛刻的程度，但制作方的实力还是递交出了一份满意的答卷。



科技小玩意儿四连发

变形金刚计算器





记得小时候很喜欢拿个计算器胡乱地算一些毫无意义的算式，然后和同学比试谁能最先让计算器死机。不过这里要介绍的小东西不是重在计算功能，而是在它的外型上。现在世道变了，就得想着法子让自己卖的东西看起来造型奇特一些。有这么一个小机器人放在你桌子上，甚至比一个含有N种科学计算功能的高级计算机还要耀眼呢。这个计算器的价格是135元人民币。当然，还有一个小型的，只卖95元，看起来也卡通一点。

内置 CD 播放器的鞋子

现在的鞋子不仅仅要耐穿，还要有技术含量，装个轱辘这种东西已经过时了，要装就装个CD播放器。不过根据比例来看，这双鞋的尺码一定很恐怖，难道是给姚明定做的？再说即使真买了这种鞋子，你舍得用脚去穿么？



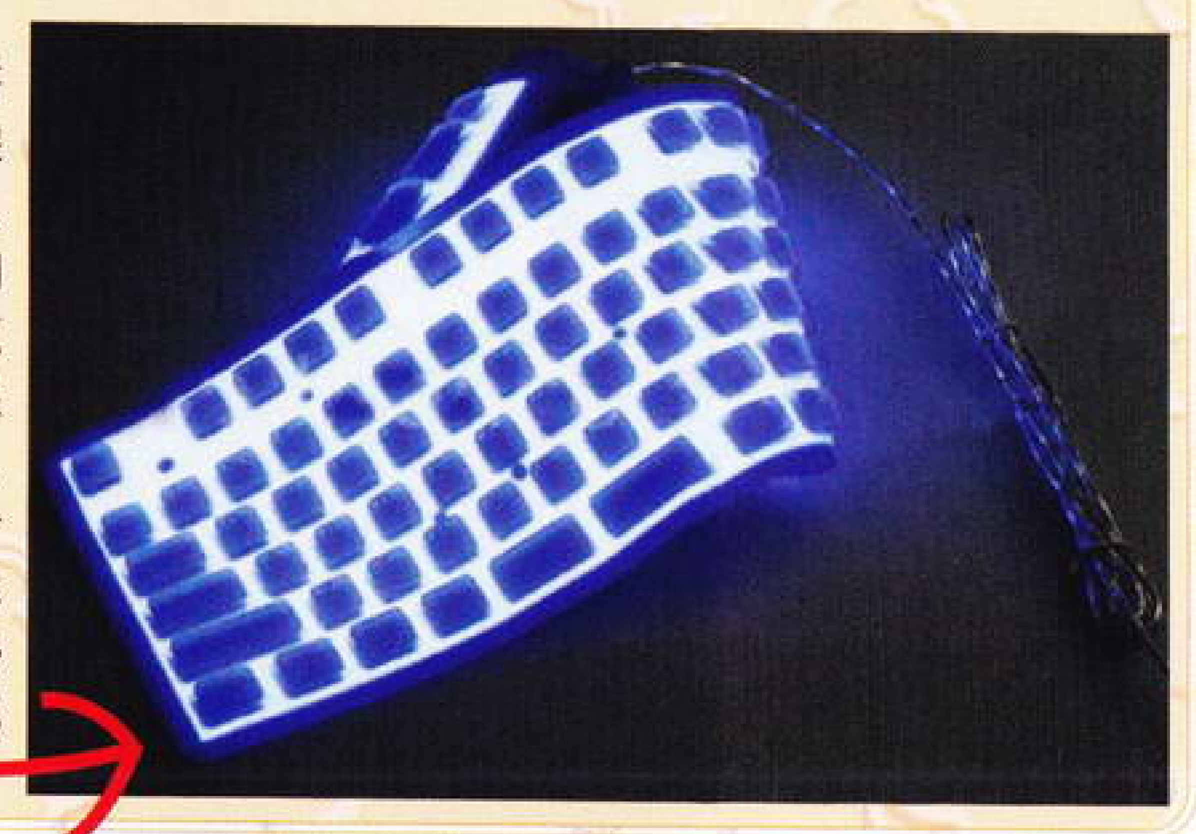


帮助你入睡的床头灯

从前看新闻里说，开着灯睡觉会加速体内钙质的分解，对骨骼生长不利，现在看来要转变这种观念了。这盏名为“Night Cove”的灯据说汇集了十多项科学技术，并且能够有效地提高睡眠质量，醒来后人的精力可以增加20%之多。当然，如果你不想在看书的时候睡着，你也可以选择“最不容易入睡”的光线，这听起来对我倒是蛮适用的。好吧，我承认当我看到它2500美金的价格之后就完全放弃买一台回家的想法了。

魔幻炫光键盘

其实可以卷起来带走的键盘并不是什么稀奇的事情，利用NDS保护套的那种硅胶材料就可以做出来。但是软绵绵的手感可并不适合我们这种靠打字吃饭的人。不过现在这款配有光源的魔幻键盘简直是帅呆了，而且据说同时具有防水、防震、耐清洗等等一系列优点（由于整个键盘是一体的，所以根本不用考虑这些问题）。价格也不贵，就100多块元人民币，可以打听一下国内哪有卖的。



平野绫，写真散文还是散文写真？

凭借《凉宫春日的忧郁》以及《Lucky Star》而炙手可热的话题声优平野绫，在刚刚发行了她的初写真《H》和《凉宫春日的激奏》LiveDVD之后，又顺势于9月20日发售了她的第一本写真散文集《1/19 Bpm》。



对于激爱团长和宅女的FANS来说，这本写真集可谓珍贵异常。虽然这本写真散文实际上是在杂志上连载的《平野绫のハジメテ物语》的单行本，一部分照片已经在杂志上发表过，但是此次的新写真中加入了平野的初次泳装照，艺妓打扮的平野，清纯无比的婚纱照和冲击性的"Love Megane"等在杂志上没有公开的照片。甚至特别收录了平野从0岁到18岁的照片，让人有种和团长一同成长的感觉。总之是有大惊喜的照片合集，难怪写真集发售前已经有些店贴出了"是FANS的话必买三本，否定无用！"的宣传词。





绪方惠美15周年纪念专辑《Animegu》发行！

《EVA》新剧场版上映引发的狂潮，掀起怀旧情绪的同时，也让很多人有了炒冷饭或是再火一次的机会。为了纪念因完美演绎动画《新世纪福音战士EVA》的碇真嗣等角色而广受欢迎的声优绪方惠美出道15周年，10月3日将要发行由绪方演唱的，包括EVA主题曲《残酷天使的计划》在内的动画片歌曲纪念专辑——《Animegu》。

在本次专辑中，收录了绪方惠美曾演绎过的近三分之二角色的歌曲，包括了《幽游白书》中的《不平衡的Kiss》、《美少女战士》中的《月光传说》等，还有三分之一则是绪方做声优前就喜欢的曲子。而关于专辑的名称"アニキなメグチャンの歌う、アニメソングアルバム！"的解释是："大"哥般的小"惠"所演唱的、"动画"歌"曲"专辑，——其中除了动画歌曲外，还收录了绪方创作的新单曲《オカエリ》。

游戏美图秀

栏目主持 琉璃

在日本，不论是游戏展、动漫展还是各种影展，都会吸引大批的Cosplay爱好者来这里展示自己独特的一面。今年的东京游戏展也不例外。本辑的游戏美图秀就将为大家特别推出一辑“TGS Cosplay Show”，让我们一起去看看今年由小编们从日本发回的COS照吧！

这位长得非常像Angela Aki的混血妹妹是大家镜头下的焦点。



《怪物猎人》的集会所少女在这两位美眉的演绎下真是各有风情。等等，绿衣美眉手中的那把大怪鸟扇子不是去年TGS的Capcom赠品吗？





这边的两位美眉同样COS的也是《怪物猎人》，不过她们COS的可是厨师套装与白猫艾路的合体版本哦，怎么样，可爱吧？



这位COS恶魔妹妹莉莉丝的少女无疑是本届TGS Cosplay Show中最引人瞩目的Coser，在这里也忍不住多放两张她的照片。

一般来说格斗游戏中的角色总是最受Coser们喜爱，除了这对雷芳和霞，还有不少美眉COS了《死或生》中的角色。

这两位来自《洛克人》的COS真是气势十足！两人的装备、道具和神态都非常到位！

像这样非常有特色的COS也不少，其中一些还是日本Coser专有的。



立入禁止，前方女校



如果某人某天告知你，他住在女校附近或是她本人就是女子校生，你的脑中是否会立刻出现一片美丽的花圃，正百花齐放，鸟语花香，春光无限好，让你接下来对对方心生艳羡甚至倾慕呢？让大岛永远代替上天抽你几个大耳刮子，然后郑重地告诉你“所谓的女人这玩意儿啊，在没有男人的时候可是要多糜烂就多糜烂啊！”

按照几世纪以来的固有思考模式，女校里待的应该是大家闺秀或者有教养的小家碧玉，再不济也得是个人穷志不短的清高才女。那里没有男人世界里的浊俗之气，即便是贾宝玉也会向往的温柔水乡，就像《圣母在上》里的那些蔷薇少女们，清水芙蓉，暗香浮动，树立了女校生们在广大群众中“可远观而不可亵玩”的纯洁印象。但是大岛永远作为一位新时代女校生活的亲历者和见证者，抱着玩笑的心态画了部《女子高生》的漫画，就是要昭告天下：那些娇柔夏娃们待的女校永远只存在于一部分人的妄想里，所谓真实的女校，就是一堆亚当患了骨髓炎的肋骨们待的地方，还大有可能培养出一群莉莉丝。

女孩子们在一个远离男性的相对封闭环境里会干什么呢？故事借三个女校新生：绘里子、由真、绫乃，在开学前的校园探险来展开，她们看到什么了？旁经过的学姐们关于“袜子穿三个月一换还是一年一换”的讨论；充满了各种气味的社团活动室，呈现出三年没打扫的样子，各种杂物和垃圾混合堆在房间的各个角落，而不论是讨论者还是社部使用者们，都是不折不扣的美女。在几乎被学姐们拉进“百合”深渊当妹妹来“疼爱”之后，主角高桥绘里子向天发誓“我要当干净又有型的女子高中生！”结果当然不用猜，当时信誓旦旦的主角们，不久就感染了女校病毒，走上了“堕落”女人的不归路。在初中就一直读女校的姬路京子、小川育惠，特别是恶搞女王香田亚加丽的带领熏陶下，三个外部生学会了诸如夏天把腿伸进金属桌肚里降温；把裙子塞内裤里防止汗水打湿；冬天在裙子下面穿毛裤运动裤体操裤保暖；考试时利用卫生棉作弊；以检查保养成果为由若无其事地把朋友扒到只剩内衣等等，女校专有把戏……

当然除了以上剧透外，不向男生们推荐这部漫画的理由还有作者在漫画里对男性角色或明或暗地讽刺和“虐待”。在这个充满雌性荷尔蒙的世界里，作者侧重讲述的是女孩子们的友情和亲情故事，爱情被摆到了拿来吐槽的可悲地位。主角军团的御姐姬路在男友的手机里发现了诸如“真理夫、由美太郎”之类奇怪的人名，伤心分手后立刻得到了女朋友们的关怀鼓励，朋友们甚至在她不知情的时候狠狠捉弄了轻浮的负心汉一顿。但是感动之余千万别因此觉得你的闺密们有多么仗义。因为女校的女孩们彼此间的亲密度始终要胜过其他学校，一旦有朝一日你有了真心的男友，就会被愤怒的好友打上“背叛者”的标签，然后她们会在你的最大忍耐范围内极尽各种手段破坏你的约会，不单你的情人节卡片会被当众朗诵，巧克力也会被“失手”打烂，而这些友情风暴极有可能把你的另一半也卷进来，悲惨如绫乃的男友下高谷同学，就曾被女友的姐妹抓去扒光，加害方还将此行为命名为“男性生理构造研究座谈会”。

《女子高生》是适合女孩子们共同阅读的，因为你能在这里发现各种与己相似的“糗事”，那是只有女孩和女孩在一起卸下伪装才能办到的事，那也是只有女孩子才会报以理解一笑的事。除此之外，推荐理由当然就是书中出现的各种美容知识了，那些琐碎但是颇具实用性的保养小秘方应该能让女孩子们看的很愉快吧。尽管女子高中生最见不得别人比自己漂亮，但是“女为悦己者容”却是她们共同的课题。虽然充满女校特色，在放学后的教室里肆无忌惮地做全身保养，和盲目听信杂志的杜撰大吃纳豆以增加荷尔蒙的作为，实在是离她们想成为上流美女的愿望差太多去了。不知道男生们会不会在看过这些拼命想变得更美丽的女孩们之后，偶尔体贴地想到女生之为爱的不易。那就更加绅士对待女孩吧，用更加欣赏的眼光注视她们吧，再包容她们一点吧，不然就快来不及了，因为在新时代的女校里，已经有女孩子大声吼着“变美是为自己！因为男人随便都有，但是我自己只有一个啊！”



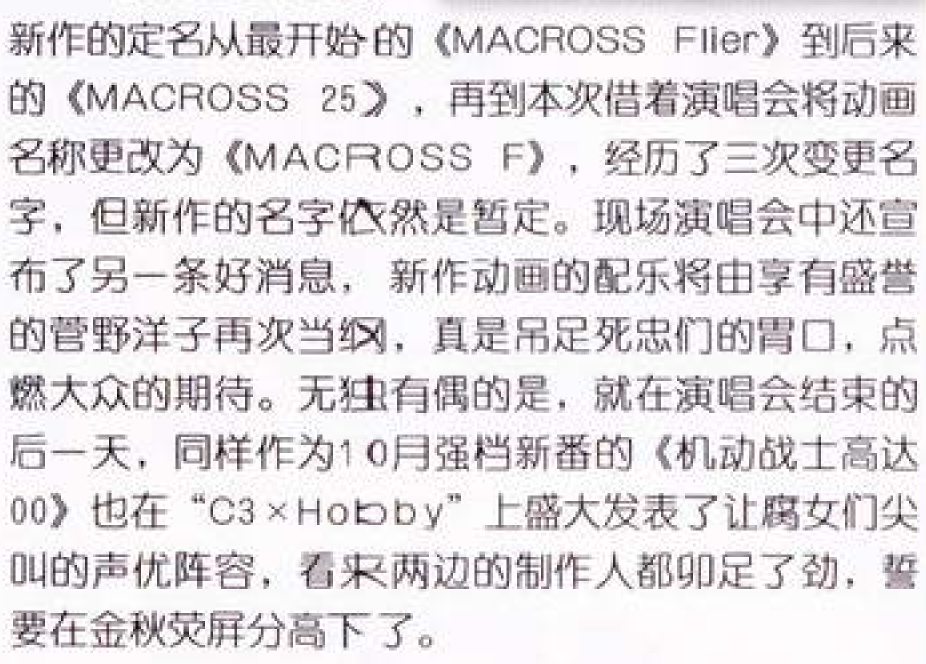
影漫看点台

诞生，二代林明美

备受关注的《超时空要塞MACROSS》25周年纪念演唱会“Minmay meets Fire Bomber”于8月18日在日本青年馆如期举办。现场不仅让FANS们重睹饭岛真理、福山芳树等初代MACROSS声优，欣赏他们难得的共同演出，更公布了让死忠们牵肠挂肚的MACROSS新生代歌姬的人选。



出生于1989年6月5日，年仅18岁的现役高三女生中岛爱，在超过5000人的海选中脱颖而出，将在《超时空要塞》新作中担任主角兰卡·李（ランカ．リ)的声优和演唱工作。虽然没有在演唱会上演唱为自己量身订做的新歌，但经中岛爱重新演绎的新居昭乃的清唱名曲《VOICES》，仍让全场见识了新歌姬的不俗实力。中岛爱的个人官网目前已经开启（http://www.nakajimamegumi.com)



《MACORSS》新作的定名从最开始的《MACROSS Flier》到后来的《MACROSS 25》，再到本次借着演唱会将动画名称更改为《MACROSS F》，经历了三次变更名字，但新作的名字依然是暂定。现场演唱会中还宣布了另一条好消息，新作动画的配乐将由享有盛誉的菅野洋子再次当纲，真是吊足死忠们的胃口，点燃大众的期待。无独有偶的是，就在演唱会结束的后一天，同样作为10月强档新番的《机动战士高达00》也在“C3×Hobby”上盛大发表了让腐女们尖叫的声优阵容，看来两边的制作人都卯足了劲，誓要在金秋荧屏分高下了。



豪华的OVA化，《.hack//GU》

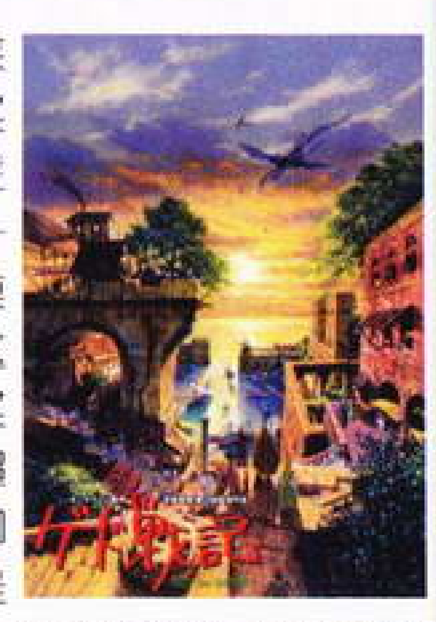
“《.hack》系列”首先作为一款拥有特殊世界观的PS2游戏为人熟知，其实作为多个制作商共同开发的项目，它涵盖的衍生产品范围可谓相当广泛，不但包括动画，漫画，Radio节目，甚至还在手机等媒体平台上被推广。

游戏“《hack//G.U.》系列”最新作《hack//G.U. trilogy》的将被OVA化消息现已公布，其宣传影片已经在今年的东京游戏展中展出。本次OVA将采用全编3DCG方式制作，并由原作游戏的制作公司Cyberconnect2亲自负责，因此原作玩家可以安心期待最接近原作的动画版故事。OVA动画监督目前确定由原作游戏总指挥松山洋负责，而脚本则采用新人新里裕人负责。动画版的声优与游戏版相同，由樱井孝宏、东地宏树、小林沙苗、川澄绫子、三木真一郎等担任。值得注意的是这次动画采用了DVD和蓝光两种形式发售。DVD配置为单碟两层，16：9的宽屏画面，Stereo音轨，而蓝光碟则是线性立体声pcm音轨，1080p，BD50G，换言之就是采用了更高的显像技术。收录内容除了本编动画外，还包括恶搞短篇集特典。售价分别为7140日元和10290日元，制作方表示这预示着高保真显像娱乐形式的开端，至于视听效果是否如其所言就要等2008年1月25日发售日之后啦。



节哀！吃了金酸梅的大片们

众所周知好莱坞有个“金酸梅”奖用来“勉励”年度烂片，日本杂志——《周刊文春》近年模仿好莱坞也创立了这个评选最差电影的奖项，负责评选的是超过30位的电影记者和影评人士，虽不都是权威但还足够专业。在今年的第三届金酸梅评选会上，评出了2006－2007年度日本10大最烂电影。吉卜力大作，宫崎吾朗的《地海传奇》（ゲド战记）“荣登”榜首，不知道监督的爸爸是什么表情。其余上榜的影片还有第2位《日本沉没》新版；第3位《达·芬奇密码》；第4位《泪光闪闪》；第6位《海猿》；第7位《连理枝》（韩国）；第8位，安达充的经典改编《我爱芳邻》；第9位吕克贝松的《ANGEL A》；第10位《七月二十四日的圣诞节》；其中陈导的《无极》力占第5的位置，有影评人士称：“《无极》充斥着令人爆笑场面，让观众们笑得精疲力尽。”不知道中国的观众是什么表情。



非主流领域

NDS 银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉争夺战

银魂 银时VS土方!?かぶき町银玉大争夺战!!

◆Banpresto◆AVG◆2006年12月14日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

现正火热连载的搞笑动画中，无论是从收视率还是内容上来说，《银魂》绝对是排得上号的主，按照“ACG不分家”的传统惯例，《银魂》的相关游戏自然也不会被冷落，继前作《银魂 万事屋的大骚乱》之后，“眼睛厂”又推出了NDS版《银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉争夺战》虽然推出已经有一段时间了，但并不影响游戏胡闹搞笑的气氛，而银八老师也拜托大家一定要来体验一下本作！

文 荧 编 软饼干 美编 咕噜

银八先生的教室 战斗系统

本作采用了银时和土方两个死对头的双主角制来进行，游戏流程与游戏场景也各不相同。本作按照AVG的方式来发展游戏剧情，当触发战斗便会立刻进入战斗画面。战斗方式类似于卡片对战，不同的是卡片统统换成了时下歌舞伎町大为流行的银玉（不过城里丢得满地都是，难道根本没人要么？），玩家需要通过银玉来用尽办法将对手精神力或体力扣光来赢得战斗，银玉的种类也极其丰富，按效果来分的话，大致可以分为三种。

喧哗银玉是主要针对物理属性的银玉，通过物理攻击来扣除对手体力或者防御对手的物理攻击，攻击类型的喧哗银玉很直白，都是现实中可以对人造成物理伤害的武器，如日本刀等，不过既然是《银魂》的周边游戏自然不会安分守己地战斗，玩家将会在NDS喧哗的下屏上看到诸如纸扇、酒瓶、墨鱼等怪异的“武器”，其中给鄙人留下印象最深刻的是玻璃板和大刀，一开始不知道前者怎么攻击，还以为是用来砸人，结果居然是乌索普式的噪音攻击（Σ(⊙▽⊙||)，而后者外型怎么看都像是《死神》中黑琦一护的“斩月”，攻击方式则与月牙天冲如出一辙。防御类的喧哗银玉也是如此，拳击手套算是比较正常一点的道具，其他诸如地雷、炸弹甚至锅盖等道具也能用来防守反击。除此之外，草莓牛奶或蛋黄酱等两位主角喜爱的食物可以用来补充体力。

言灵银玉则是针对精神上的银玉，这类银玉其实就是游戏人物互相对白（对骂才是真的……说白了就是彻彻底底的人身攻击，诸如“你无论做什么都没有用的”、“切腹吧，切腹吧，切腹吧”、“啊！你快看！你头上有陨石掉下来了！”当回合达到一定数量后还会出现威力巨大的必杀言灵，其中绝大多数都十分搞笑，例如针对喜欢天气预报的姐姐结野，“听说结野



小姐已经结婚了”或针对煎糊鸡蛋女阿妙，“唉？这是？难道是……料理？”如此暴笑的语言攻击（根本就是戳人痛处=_=||）其实就是一味地装傻充愣或耍无赖，例如“啊？你在说什么我听不到”或者“这应该是我的台词”，这些都是自我安慰或自我心理暗示无视对手的言语。这里先向大家解释一下，日本传统中都相信人的每一句语言都带有一定的“咒”，会对其他的事物产生一定的影响，这才是言灵真正的含义，而用在游戏中虽然勉强却也贴近原意，但给人的感觉怎么就那么……

效果银玉其实就是辅助道具类的东西，攻击型的都是直接攻击或干扰对手，例如将马蜂窝丢到对手脸上或者戴上总悟最爱的眼罩直接气死对手之类莫名其妙的东西。防御类的则主要负责加体力、精神力还有自身强化，而且种类极其繁多，在此便不一一举例了，各位还是自己体会其中的奥妙吧！

银八先生的教室 语音及对白

本作角色的配音虽然不多，但也可谓是一大亮点，动画原班人马激情献声，而且针对每个不同言灵银玉都有相匹配的语音，感情都十分到位（中井样最高o(≥ω≤)o），在选人画面的时候，两个人使用语音开始争得你死我活，让玩家来选择自己（估计有不少玩家这时会不停地切换两名主角来听他们争吵=　=）。语音配合爆笑的银玉可以说是画龙点睛，尤其是土方带有挑衅语气地说出一句"白痴皇子"的时候简直太赞了（我承认因为CV是中井样……）。游戏不仅配音出色，文字对白也极其精彩，每个人都有性格鲜明的对白，在几个角色互相争吵时，他们的字幕经常会挤来挤去好像也在吵架，有时甚至会被挤到屏幕外。不同的NPC对不同的主角给以的回应也不相同，最明显的就是小猿在见到阿银时便满面红晕，说着暧昧不清的话，而见到土方时则没戴眼镜。另外在战斗中被攻击后的还嘴语言中也有神



来之笔，给鄙人印象最深的便是阿妙被"斩月"打中后怒不可遏地大吼"喂！你这家伙！你那把斩魄刀不是死神带的么？"

银八先生的教室 剧情

本作的剧情对于两人来说完全不同，相对于土方的



剧情，还是银时的比较有意思，在这里向大家介绍一下银时的剧情。银玉实际是天人带来地球的，目的是让大家沉迷于其中无法自拔，从而达到征服世界的目的。不知情的新八和神乐因为偶像阿通的推荐也陷入其中，连惟一不为所动的阿银也在以用银玉来免房租等诱惑下不得不外出苦苦收集这个表面用来竞技对战的东西，从而展开了一场胡闹恶搞的故事。虽然游戏剧情为原创，但其中各个NPC皆来自《银魂》中，无论多小的龙套角色都被收纳其中，最有意思的便是歌舞伎町四大天王的西乡殿，在动画中桂和阿银双双被抓去做人妖献艺，而在本作中，贵为主角的土方自然也不能幸免，于是化身为蛋黄酱子与假发子、小卷子同台跳舞，其情景无法用言语来形容……OTL

银八先生的教室 银魂

《银魂》早先在日本的人气并不很高，可能是因为漫画的画面实在算不上优秀，但随着剧情的发展，人们对他越来越有爱了起来，成为了现在《Jump》的招牌之一，随着动画化，人气更是如日中天。《银魂》的故事虽然发生在类似江户时代的看起来很严肃的江户星球上，但实际剧情却完全和严肃扯不上边，虽然刚刚过去的红樱篇难得正经了一回，但其中还是不乏阿妙姐用大稚刀来"看护"阿银的场景，甚至这难得的严肃也没有维持过五集便又打回原型胡闹了起来。本作游戏粗略一看可能不是很有意思，对于大多数玩家来说，游戏开始时期确实有点枯燥，但只要玩家稍微懂一点点日语，那本作就算是难得的佳品，即使不懂日语光看表情及对话中的汉字也能明白一二，这些乐趣就已经够玩家享受一阵了。最后想说的是，秉承《银魂》一贯恶搞风格的本作，各位粉丝都有理由来尝试一下。



米饼教室 PSP篇



在上辑栏目中我们为大家介绍了用小P播放音乐的一些最基本操作，而这辑我们就要为大家介绍一些音频播放的高级技巧，播放音乐更加得心应手，功能绝不亚于iPod，只是大小上的差距就没法弥补了。废话不多说，还是让我们开始今天的课程吧。

栏目主持：米饼

米格：同学们，上课啦！快点坐回自己的座位吧！

软饼干：莫非你在说我？（—_—|||）

米格：这都被你看出来啦，如果你觉得一个人当学生太寂寞，可以把宇轩也拉来嘛。

软饼干：没关系，反正台下书前还有无数读者陪着我一起上课，米老师你还是快点开始吧！

米格：那好，上课！

宇轩：起立！

软饼干：老师好！不对，我怎么跟你们两个小子一起耍起宝来了……

米格：呵呵，今天我们就继续接着上节课的内容，介绍一下用小P播放音乐的高级技巧吧！

播放菜单全解析

米格：抢答，在播放音乐的时候按下△键会怎样？

软饼干：会退出！

米格：（—_，—）你用PPA看片看多了吧……正确答案是会弹出播放控制菜单，下面我们就来看看播放菜单各个按钮的功能吧！

米格：下面我来对这些功能做一个简单的解释，首先介绍一下“群组”的概念，在PSP音乐播放器里，同一文件夹中的音乐就称为一个群组，所谓播放上一个群组，就是播放上一个文件夹中的音乐。

软饼干：“A—B重复播放”的功能我知道，其实就是复读机，学英语的话可以用到。第一次按下“A—B重复播放”按钮会设立循环起点，第二次按下会设立循环终点，然后就在起点和终点之间反复播放，按第三下就会取消循环，回到正常播放的模式。

米格：没错，下面说一下“P MODE”（播放模式），播放模式共有4种，分别是单曲循环、全部循环、随机播放、随机播放循环，每按一下“P MODE”按钮就会切换到下一个模式，并在屏幕下面显示循环状态图标，按到第5下就返回标准播放模式，即全部播放模式，这种模式会按照群组顺序依次播放一遍后停止。随机播放在所有乐曲播放完一轮以后就会停止播放，而随机播放循环状态则是无限次循环随机播放。“群模式”是用来控制播放范围的按钮，按下后会在屏幕左下方显示一个方块图标，而这时PSP不论在哪种循环模式



下，都只会播放当前群组中的乐曲。

软饼干：这下终于搞清PSP循环播放的规则了。那么“CLEAR”（清除）按钮又是做什么的啊？难道是删除当前播放的音乐？

米格：当然不是啦！所谓“清除”，就是将所有设定的循环、群组模式都关闭掉而已。

软饼干：（—_—||）原来是这样……

米格：“显影器”可以调整音乐播放时屏幕上的动画效果，这也是在3.00系统才加入的新功能，固件共提供了5种不同效果，如果选最后一项“RANDOM”，显影器则会不停地自动切换。



软饼干：总算把这些按钮的功能都彻底搞清啦！

米格：这里再给大家介绍一个小技巧，在开启随机“显影器”后按下HOME键，音乐播放器将被放在后台运行而返回系统界面，这时你的系统界面就会随着音乐播放变幻莫测啦！如果你使用的是3.70以上版本的固件（包括自制固件），还可以不中断音乐播放就进入“照片”菜单浏览记忆棒上的图片，这样我们就可以利用PSP系统一边听音乐一边看漫画啦！3.70版本固件还加入了按键提示功能，走到哪里都能在屏幕右侧看到各种快捷键提示。

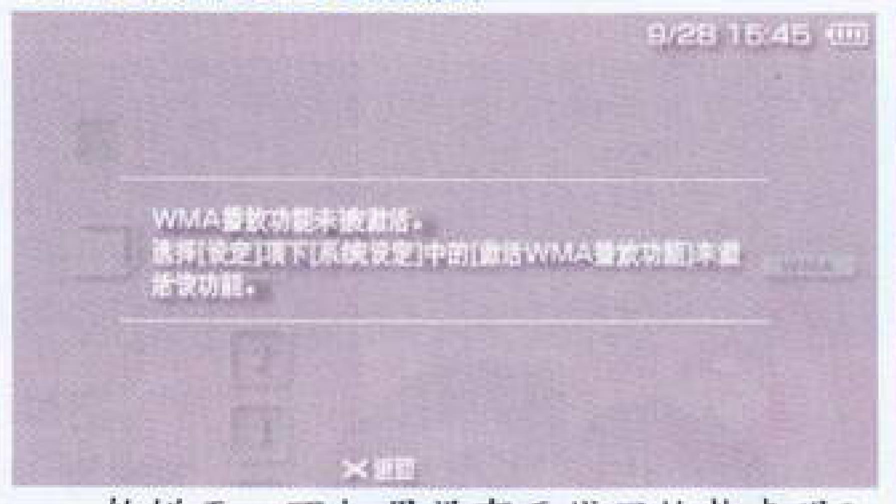


WMA播放，不上网也能激活

米格：要说网络上最常见的音频格式，除了MP3外，恐怕就要数WMA了。这种由微软开发的数字音频压缩格式在同等音乐质量情况下文件体积要比MP3还小1/3，并且已经获得苹果公司iTunes软件的支持，成为了MP3格式最大的竞争对手。

软饼干：记得PSP是在2.60版系统固件才开始加入WMA播放功能的吧。

米格：总算没白给你看今天的讲义，没错，作为新一代的Walkman，PSP也加入了对WMA格式音频的支持，不过官方提供这项功能必须通过网络激活，否则将无法进行播放。如果你身边有无线网络热点，那么配置好网络后，进入“设定”→“主机设定”→“激活WMA播放功能”一项，按照步骤一步步进行，就能免费开启这项功能。



软饼干：可如果没有无线网络热点呢？难道就没有其他办法开启这项功能了吗？

米格：当然不是，黑客们很早就发布了专门离线激活WMA播放功能的小软件，不过现在大家都使用自制固件，在自制固件的修复菜单中就提供了这项功能，只要开机时按下R键，选择“Registry hacks”一项，进入后选择“Activate WMA”，按×键确认，就能开启WMA格式播放功能了。



软饼干：原来这么简单，上次让你帮我弄，你还故弄玄虚地折腾了半天。

米格：不折腾你会请我吃饭啊？对了，顺带一提，要想让PSP的网页浏览器直接支持Flash播放，就在修复菜单中把激活WMA下面的一项“Activate Flash Player”也执行一下吧！

软饼干：好神奇的功能啊……

米格：其实PSP播放音乐的技巧还不止这些，其他一些小技巧我们还是放在下辑为大家介绍吧。



主持：马修

插图：西瓜树

秋天真是好，走在路上时不时吹过的微风足以让饱受数月盛夏酷暑折磨的人们感到心旷神怡。不过岭南9月末的凉快天气纯属偶然，在完稿这几天，天气又热了起来。学习的辛苦、工作的劳累，让诸位玩家有着各种不同的压力，来掌门人做客吧，把你的压力释放出来，把你的心里话说给我们，把你的故事讲给我们，因为这里，永远是各位玩家的家。



各位小编好：这次我向你们求救。我爸让我拿出几个能对学习、社会、生活三方面有帮助的游戏来证明游戏并不是对人有害的，要不就要把我和iDSL隔离起来。所以你们这次一定要帮我想几个，要不我就成为“无机族”了。小编们应该不会让一个掌机玩家失去自己心爱的掌机吧！还有一点，我在周末玩游戏，不是不想学习只想玩的孩子！不要认为上学的时候玩掌机就不对！

江苏 张永刚

老爸和掌机

雷伊：对这位玩家的遭遇深感同情，决定“拯救”你和心爱的掌机，免得又出现牛郎和织女的悲剧。其实现在iDSL的学习功能早就被开发出来了。作为一名学生，学习当然是首要任务，不过在休闲的时候玩玩掌机也可以减轻学习所带来的压力。NDS软件有很多关于英语学习的游戏，例如：《听写学单词：基础英训练》等，还有《旅行会话手帐 美国》可以让你学到纯正的美式口语。

宇轩：《任天狗》可以培养爱心和耐心的。

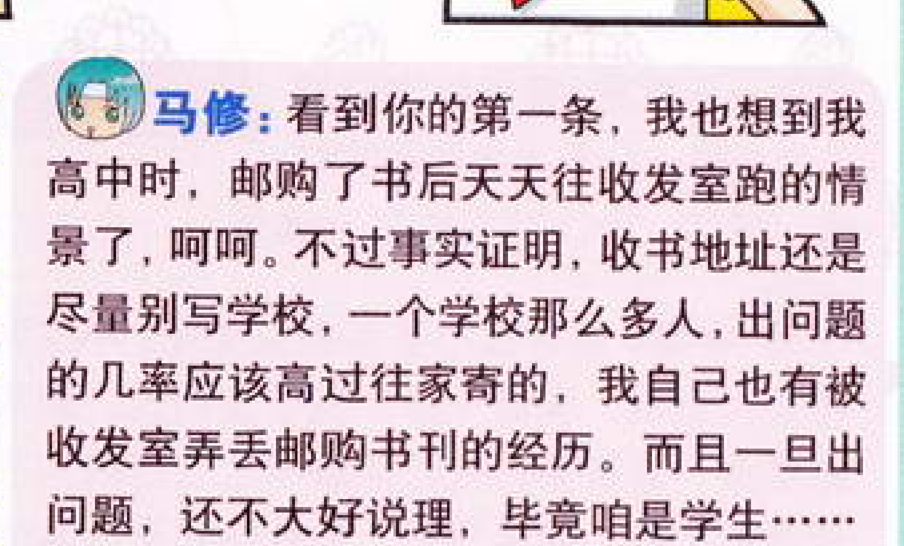
乌冬：还有席卷全球的“《脑锻炼》系列”啊，锻炼大脑，增强记忆，提高反应速度……让你老爸也体验下iDSL新玩法的魅力吧。

心里话

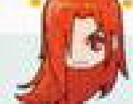
我心中有许多话要写出来，但是为了能让小编能多看其他人的信，就把能删的都删了。

首先要说校园门卫的那群人的工作态度太不认真了。我两本邮购的书与高一的信件放一起，因为高一暑假不上课，所以他们就放在那里保存，让我天天在高二的信件中找来找去。还用手机打长途（长途话费真贵，就那几分钟就4元多钱，下次一定去电话吧里打）。最后在高一的箱子里找到了。再次想说的就是我很不幸运，记得当初买PSP时刚玩一个月，机子就降了价。买的第一个棒子还不到一个星期就读不出来，买第二个时还没有高速棒，买个1919MB的中速棒。半个月后1959MB的高速棒出来了，价格比中速棒还便宜。用中速棒刷机时变真砖，我一生气用它加了190换个4G棒，一天后发现原来是根二手棒。玩《宿命传说》只要是动画卡就得不得了，超过480的AVC电影根本就不敢看。现在我在想是否要加钱换新机型PSP—2000。

江西 黄瑞林



马修：看到你的第一条，我也想到我高中时，邮购了书后天天往收发室跑的情景了，呵呵。不过事实证明，收书地址还是尽量别写学校，一个学校那么多人，出问题的几率应该高过往家寄的，我自己也有被收发室弄丢邮购书刊的经历。而且一旦出问题，还不大好说理，毕竟咱是学生……



乌冬：对你的境遇表示同情，多看我们的硬件软件栏目吧。你的变真砖的PSP，可以用"神奇电池"试试看能不能刷回来。至于要不要换新版PSP，个人意见就是喜欢就买吧。

各位小编，我来向你们诉苦了，也许我选错了方式和平台，但我相信你们不会怪我……真的搞不懂为什么要有分离！难道就仅仅因为曾经的相遇？马上就要上高二了，也许因为学校升学率的问题，我身边好多朋友、同学都转学了，看着身边的好友一个个离我而去，心里真的很难受，我是个很重情谊的人，但又死爱面子，好多东西都积沉在心里无法表达，知道已经不能再奢求什么，只能祝我的朋友开开心心，因为这比什么都重要，友谊Forever！

青岛 黄炳盛

羽纹：升学率……

LIKY：天下无不散之宴席，望君珍重。

马修：虽然基本和掌机游戏没关系，但也代表了很多因为升学率而初尝与朋友道别之伤感的朋友们。海内存知己，天涯若比邻，以后日子长着呢，大家到一起的机会多得是，现在好好努力加油吧。

众小编们好，暑假刚过，一开学我父亲就扣押了我所有的游戏机，包括PSP和NDS，还当着我的面将GBA摔坏了。自然，《掌机王SP》他也没有放过，为了能再次看到《掌机王SP》，我决定下狠心刻苦学习。但是仔细一想，我父亲的做法也太过分了。没有了《掌机王SP》，学习之余放松的方法也少了许多，各位小编能不能回信劝劝我爸爸，不要老和游戏深仇大恨的样子。

西安 朱强

宇轩：其实这种事情在国内小玩家之间是很平常的，想要让你父亲转变观念也不是一句话两句话就说得清楚的。现在最好的办法就是把自己该做的事情做好，然后才有底气要求你父亲还给你看《掌机王SP》和玩游戏的权利，是吧？

小编们，好久不见了，想死你们了，最近不知大家的心情怎么样，反正我是不怎么好，唉，还是关于上学的。我其实应该顺其自然吧。我发现我有什么心里话都想和你们说，你们能帮我吗？开导一下我吧。我想给你们提一个栏目——与小编沟通的栏目。好了，今次就到这了，回见！



黑龙江 张宝昆

马修： 有什么心里话就说来吧。不过张读者好像这次信写得比较急哦。和你一样，我学生时代，最不爽的就是每次假期的结束，甚至会有自己把握不了自己的人生和乐趣的失落。即使现在上班，在春节假、年假后甚至普通的休息日后，一想到去上班也会多少有些不爽的。但是，也这种情绪也仅仅是维持在开学后的几天或者上班后的几分钟，因为忙碌时你会发现，忙碌中的自己同样非常充实，而忙碌后休息时去玩，也才会更多地体会到个中的快乐。

宇轩： 提一个与小编沟通的栏目？是提议开一个这样的栏目，还是提议这样的栏目该加强沟通呢？不管怎么说，马修的沟通工作好像还没到位啊，嘿嘿……

不让我中奖所造成的后果

1. 会让我花的1块6毛钱邮票和两毛钱信纸浪费掉；
2. 会被同学鄙视，说寄了那么多次竟然什么都没中；
3. 会让我为没有中奖而烦恼，天天研究中奖的方法耽误学习；
4. 会让我对抽奖这种方式失去信心；
5. 会让我要到明年攒钱买PSP的进度耽误；
6. 会让我在说自己懂掌机的时候被人嘲笑，因为我没有；
7. 会让我在别人掏出NDS、PSP的时候嫉妒；
8. 会让我在要玩游戏的时候只能开电脑，但这种机会一星期只有两次，每次只有一小时；
9. 会让我买的《掌机王SP》的攻略都没有用武之地；
10. 会让我每天想着中奖想到精神崩溃！

佚名

米格： 其实，我们的中奖率已经比彩票高很多了。

软饼干： 做人不能太执着，你看宇轩，中不了奖改写稿子，现在PSP也买了啊！

紫枫真有才

我认为66辑“小编寄语”中紫枫写的那首诗很有文学价值，虽然没有读懂，但就是觉得很有哲理，让人印象深刻。如果没有记错，紫枫小编以前好像也写过类似的诗，你真像一个诗人，都可以出本诗集了。

张晓杰

雷伊： 和张晓杰读者一样，雷伊也经常觉得紫枫的小编寄语很有看头。不过平时上班时也没觉得这家伙有多深沉啊，可为什么一到写小编寄语时就会内涵爆发了呢？

马修： 这叫真人不露相，我们的美编里有不少都才华横溢呢。



各位小编，你们好！与《掌机王SP》分别了一年之久以后，我终于又回来了。高三的生活还真是苦不堪言，好不容易熬过了高考，又忙着填报志愿、等待录取。所以直到71辑，我才在大学生活开始之时重新开始购买《掌机王》。不过，这一年不见的“小《掌》”变化真是太大了，铭风什么时候离开了？还有好多新面孔。然而这都是其次，总重要的是，我觉得“小《掌》”给我的感觉变了，变得更成熟了。对了，因为考上了还算理想的大学，家里奖励了我一台PSP伴我一起踏入了大学的校园，现在我有更多的时间和亲爱的小P和“小《掌》”继续亲密接触了。

大连 刘江陵

小编们，我不得不怀着沉痛的心情向你们告别，进入高三后，我们几乎进入了全面战备状态，一切休闲娱乐的活动都被禁止了，而我也必须与心爱的NDSL、PSP还有《掌机王SP》暂别了。不过我一定会努力熬过高三的，一年后，我又是一条好汉！

衡阳 岳琦

琉璃：首先要恭喜这位刘读者能考上自己理想的大学。新学年开始，不知去年来信向我们暂别的高三同学们有多少实现了自己的大学梦想？今年一定又有不少读者同学向岳读者一样要踏入高三了吧，在这里我们也预祝他们能在这一年里刻苦学习，届时取得好成绩，再回到我们《掌机王SP》的读者大家庭中来。

男人的游戏！

最近经常看《掌机王SP》，发现NDS上大多都是一些可爱系的游戏。对于我来说，作为一个男人，整天玩着《马里奥》、《耀西》什么的是不是太文静、太幼稚了？被女同学看到会笑话的。不知道NDS上有些什么“血腥”一些的游戏，要是没有，PSP上的也行啊。还有，掌上影像馆怎么改成只放出PSP格式的电影下载，不介绍NDS的了？

软饼干：想要找“血腥”些的游戏，找我饼干啊。NDS的《银河战士》以及《战火兄弟连》都比较“男性化”，至于PSP上的就更多了，首推《GTA》了。

琉璃：《GTA》未满18周岁不可以玩……

宇轩：我来回答第二个问题，由于PSP的大屏幕分辨率更适合播放高清电影，所以我们栏目在介绍的时候一般就以PSP为主。当然了，对于NDS玩家来说，我们也不会就这样抛下不管，近期就会增加NDS专用播放格式的影片下载的。另外，请马修联系画师给我画个集合了《马里奥》、《GTA》、《战火兄弟连》的新造型吧。

雷伊：这个新造型是……“赵本轩”？

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

佩服一下给《战火兄弟连》做攻略的自由和软饼干，这种游戏我连看都懒得看10秒以上，你们竟然通关了！你们究竟是神的化身，还是地狱的使者……

辽宁 张彦捷

胧月：这就是工作和玩乐的区别。

马修：游戏嘛，个人口味还是不同的，从来信来看，也有喜欢这款游戏的读者呢。

天有不测风云，人有旦夕祸福。这个月真是倒霉，那天我在学校玩我的小N，正激战中，老师忽然来个突击检查，啊，我的小N！被老师抓到办公室痛骂。他拿起我的小N，左看看右看看，说：“现在都什么年代啊，还玩这种插卡的游戏机。”我一听，十分愤怒，他竟然无视这种高科技产品！接着他问：“你家有电脑吗？”我答：“有。”“有没有上网？”“嗯，有。”他有点兴奋地继续说：“玩网游《诛仙》吧！很好玩，你那么爱打机，这个游戏一定适合你。”我立刻呆了，无话好说。你们说我倒霉不倒霉啊，给收了小N不说，还被说了这些话，要是血压高或者有心脏病，早就没救了。

胧月：告诉他你已经60级了，并且天天玩得很HIGH，看他的反应。如果他依然一副很兴奋的样子，不用客气，直接要回你的NDS。

马修：由他说啥吧，只要能要回NDS就好。



雷伊：马修，先把你的NDSL要回来再给别人支招吧。

我是贵刊的忠实读者了，从2003年就开始看了。最初的时候小编们很少，连UCG的阿修罗等人还参与过《掌机王》的编辑工作呢，现在小编越来越多，已经有10个了。对于一些离去的小编我很怀念，但我也很欢迎新小编的到来，因为不管是离去的小编还是新来的小编，都给我带来了快乐。我现在的同桌和宇轩很像啊，都喜欢看那些“美图”。我同桌只要一看到那些美图，就什么都不知道了。唉，现在的世道啊……不像我，我也只是偶尔去看一点，呵呵。

何家毅

雷伊：一开始读到信的时候很感动，很感谢何读者对《掌机王SP》和小编们的支持。不过当我看到后面时才发现，原来真相在最后一句……



《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》邮购信息：目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、70、71、72、73辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1辑、第2辑，定价16.00元。《NDS专辑》第2辑，定价25.00元。《PSP专辑》第3辑，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《怪物猎人携带版2nd精装攻略本》，定价68.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

下辑预告

三大动作详细攻略

ASH 远古封印之炎 NDS

高达 战争编年史 PSP



英雄传说 空之轨迹SC PSP



更多精彩内容
《掌机王SP》74辑 10月下旬上市

levelup.cn 坛友互动专栏

TGS这几天几乎都在不停地刷着levelup网站，看同事们发回来的最新报导。果然有网络就是好啊，不过过分依赖“信息”也不是一件好事，等到哪日休息，尝试一下连续一周不上网，看看会有什么样的感觉。

栏目主持 宇轩

[分享] 睡姿13式

楼主：apple5s

http://bbs.levelup.cn/showtopic-513883.aspx


第一式：纯棉无感新体验

第二式：全身放松式


第三式：旁若无人型

第四式：必须有伴型

第五式：四脚朝天型


第六式：谁也不理型


第七式：小狗吃屎型


第八式：作威作福型


第九式：甜蜜可人型


第十式：爱谁是谁型


第十一式：怀抱小熊型


第十二式：咋睡都成型

第十三式：遗体告别型

第12楼：angel86

好可爱的小猫。

第13楼：


solomon_grandy

猫猫狗狗都素偶的最爱啊。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs...）掌机玩家自己的论坛。



最近发现自己和身边的人已经很难静下心来看一些比较沉闷的经典老电影了。不过下班的时候还是会忍不住买一些片子带回去收藏。有些电影仅仅看一遍两遍是不够的，要是有时间，我一定把它们重新拿出来温习。

文 宇轩

盗梦侦探



继《千年女优》、《东京教父》后，导演今敏一反现实画风把这部被喻为“不可能映像化”的筒井康隆小说搬上银幕。

“梦”一向是人类精神最为神秘的领域之一，也是人对之投以无限幻想的事物。它可以是日有所思、可以是回忆、可以是预知……“梦”更成为了剖析人类心理的重要关键，也是精神分析科学化的重要工具。本片以“梦”作为贯彻全作的中心。

千叶敦子是一家精神医学研究所的年轻女医生。她一直致力于最尖端的精神医疗技术和临床应用研究。她和天才科学家时田浩作一起发明了一种能监测患者梦境、可以窥视人们内心秘密的仪器“DC MINI”，这种仪器可以改变患者的梦境，在精神治疗方面相当有效。不料，该仪器突然被盗，接着，这项研究相关人员相继在梦中遭到侵扰，变得疯狂起来。敦子为此展开了调查，也遭到暗算。然而，敦子可不是一般人物，她拥有另一个身分——“盗梦侦探红辣椒”。红辣椒具有同步体验他人梦境的特殊能力，曾多次成功治愈患者的心灵创伤。她与利用“DC MINI”进行破坏的梦境恐怖分子展开了一场激烈的缠斗。凶犯究竟是谁？其目的何在？出人意料的真相在梦境与现实交错的瞬间闪现……

Paprika
导演：今敏
配音：Toru Emori、Megumi Hayashibara
类型：动画／悬疑／剧情
对应机种：PSP
影片格式：720MP4
影片大小：492MB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-501487.aspx

侦探学院 Q



《侦探学园Q》是一部自2001年5月开始到2005年7月在《少年漫画》上连载，单行本全22卷累计销量超过700万部的人气侦探推理漫画，漫画改编自人气作家天树征丸原作的小说，由漫画家さとうふみや持笔。值得一提的是，本作的原作者天树征丸同时也是另一部人气小说改编漫画《金田一少年的事件薄》的作者。在本作漫画化之后，立即受到了此类悬疑推理类动漫迷们的喜爱，并顺理成章地推出了其动画版。现在，真人TV电视版也推出了。TV版依然延续了原作中的剧情，讲述了一个梦想成为侦探的少年小Q，进入侦探学园特别班学习，和同学们一起解决身边发生的各种各样犯罪事件的故事。真人版的小Q由日本童星神木隆之介饰演，这是其除了电影以外，第一次在电视剧中出演主角。不论大人还是孩子都很喜欢的“平成的少年侦探团”马上就要出动了。



Tantei Gakuen Q
导演：大冢恭司
配音：神木隆之介、志田未来、山田凉介
类型：悬疑／剧情
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：1.85 GB(全11集)

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-515574.aspx

特别附赠

《功夫》蓝光完整版

http://bbs.levelup.cn/showtopic-



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之 PlayStation Phone

索尼爱立信公司分管市场业务的总裁Miles Flint在接受媒体采访时，表示正在考虑引入PlayStation和Bravia两个品牌，开发一系列面向高端用户群体的新系列手机。但Flint也暗示实现这样一种设备的技术条件目前尚不成熟。推出PlayStation Phone，首先必须确保技术可靠，且要有足够的证据显示其有利可图……大家就这一话题来展开讨论吧。

你可以不用PSP，但现在的年青人哪个没有手机？到大陆来还可能变成行货了。

开伦蒂尼

配置会达到多高？不过在手机上能玩到PS1等级都谢天谢地了。还有电池问题，像PSP那样是不行的。不过可以边玩游戏边和女友发短信也不错。

szHilary

呵呵，比较期待，希望不要像Apple那样是个花瓶。

zongyimin

即使有，我看大陆有行货的可能性也很小，毕竟连Sony在大陆连PSP行货都没有。

wml0073

希望能够有行货推出，如果不是太贵的话可以考虑入手。

wangkexun

希望别做得像个手机版PSP，那样的话就太没意思了。

希罗ヒイロ

Walkman是“带电话功能的音乐播放器”，CyberShot是“带电话功能的照相机”，PlayStation Phone就可以理解为“带电话功能的游戏机”。

无用之斧

PlayStation品牌的手机才是真正的游戏手机，希望索爱不会让人失望。

ANUBISWW

希望价格有点吸引力吧。

睡の神

待机时间比较重要。

thank1

作为穷人，我还是旁观吧。

fqcstc

这个啊，定位和功能是首先要解决的问题。要想的就是哪个年龄层的人会用得最多，硬软件更新也要跟得上。否则，在这个喜新厌旧已成习惯的社会，PlayStation Phone很快就成为“虚无的存在”了。

无我の境地

看看有什么游戏才是最重要，先取得各个游戏公司支持再说吧。

Hassaway

刚想换手机，嗯，出了价格合理的话就去买。

UPQabcKKKH

10个中学生里面6个有手机，还不如单买台游戏机。

十三月的贝多芬

我至今没买手机，就是期待索尼手机！

基拉大和SP

PlayStation Phone，希望不要像PSX那样弄得整个项目都失败就好了。

告死天使！

鉴于我的NDS被朋友说成“好变态的文曲星”，希望这个手机不会被朋友说成“好变态的手机”。

IVANJHOSUA

个人觉得手机用到现在，最重要的还是电池续航能力，最初对iPhone也是这样担心的，而且人家还是联体的，想买电池也不行……好象跑题了，总之，电池很重要。

yinhao8888

我觉得PSP没必要加上这种东西，现在哪个青少年没手机啊，再说如果真的出了的话只能在热点地区才能享受这项服务的话，那还不如不要！

470296773

画面不会很好的，不然PSP卖不出去了，不知道还用不用UMD，界面还是不是XMB。

haha199119

面向高端用户群体的新系列手机——这一句话，小小的希望胎死腹中。

ucai

人家都说了是面向高端用户，我们就不要关注了。

miaomengji

本辑热点话题

TGS 2007

因为有了游戏业盛会之一的TGS，所以本辑的热点话题便毫无悬念地留给TGS。这辑，大家就一起来讨论本届TGS吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年10月6日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

大奖名花有主！

《掌机王SP》第71辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931－4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

泸州市	黄宇
北京市	叶晨





一等奖 MD Max掌机 3名 FC3000掌机 3名



西安市 李苗苗	北京市 时德轶	深圳市 杨世超
海门市 石磊君	扬州市 王鑫	柳州市 张杰

二等奖 9名 NDS烧录卡

银川市 郝春晖	蚌埠市 薛萌	广州市 钟志骏
上海市 刘立夏	南雄市 张仁灵	巍山县 周惠明
上海市 沈玮	上海市 张兆怡	
呼和浩特市 薛超		







三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

北京市 贾致远	福州市 刘必辉	瓦房店市 张其弘
天津市 李娟	朝阳市 王迪	青岛市 张志亮

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。



交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：蒋丽丽　　昵称：Luan

性别：女　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP（卖了）、PSP
喜欢的游戏：RPG、A·RPG、"《FF》系列"（酷爱）
地址：浙江省安吉上墅私立高级中学英二（2）班
邮编：313300　　QQ：38058582
想说的话：我要中PSP！

姓名：李淼

性别：女　　年龄：23
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、"《超级马里奥》系列"
地址：辽宁省沈阳市皇姑区昆山东路十四号"沈阳话剧团"
邮编：110032　　QQ：277743892
想说的话：我爱NDS、PSP，但我更爱你们……

姓名：刘英强

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS（已卖）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：北京通州区通州镇东营前街12号
邮编：101100
想说的话：何时何月能中PSP呀！

姓名：黄磊　　昵称：晓の泪

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：小神游SP（中国龙）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《任天狗》
地址：福建省南平市延平区八一路659号404室
邮编：353000　　QQ：298001606
想说的话：想结交一切"人犯"（任饭）。

姓名：李云育

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：很多
地址：南宁市青秀区星湖路南一里34号一楼
邮编：530000
电话：13878107899
想说的话：可爱的小编们大家好，这是我第一次给《掌机王SP》写信，希望可以中奖和小编交流游戏心得……

姓名：吴刚强　　昵称：辟雳小强

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《口袋妖怪》、《光明之魂》、ACT、RPG等
地址：广东省湛江市霞山区录塘北九路二横一巷10号
邮编：524000　　电话：0759-2312158
想说的话：哈哈……我很快就有PSP了。希望《掌机王SP》越办越好。

姓名：孙阳　　昵称：唛唛

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA（被没收）
喜欢的游戏：《V3赛车》
地址：北京师范大学密云实验中学高三（8）班
邮编：101500
想说的话：还有83天，我就"释放"了。

姓名：赵增光　　昵称：宫爆猫丁

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA（蓝透）、GBA SP（黑色）
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《火纹》系列"、"《塞尔达》系列"、"《银河战士》系列"等
地址：山东省青岛市莱阳农学院（青岛分校）04级装饰一班
邮编：266109　　QQ：85519344
想说的话：有喜欢游戏的及爱听"班得瑞"的加我QQ啊！

姓名：李涛

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：IDSL
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《最终幻想》系列"、"《勇者斗恶龙》系列"、"《生化危机》系列"、"《超级马里奥》系列"
地址：北京市丰台区蒲黄榆二里14号楼208室
邮编：100075　　QQ：172777107
想说的话：不管是哪个机种，简单好玩的才是硬道理！所以任天堂的IDSL是我的首选，只有玩过它的人才知道它其中的美妙。

姓名：韩慧光　　网名：晓寒深处

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP（银白）、NDS（日版）、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《山脊》、《Lumines》、《三国无双》、《触摸卡比》
地址：河南省濮阳市中原油田一中高三（3）班
邮编：457001　　QQ：49583839
想说的话：欢迎大家加我！

姓名：李思潮　　昵称：冰・火

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP 小神游
喜欢的游戏：《艾克斯对赛薇》、《KOF EX2》、《黄金太阳》、《牧场物语》、《星之卡比》
地址：山西省太原市金河中学高三 220 班
邮编：030401　　Email：Lsczyzl@163.com
想说的话：我是个刚入门的菜鸟啦，还望各位大虾多多提携啊！

姓名：张泽贤　　昵称：断不了的弦

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBC（黄色）、GBA（透明、银白）
喜欢的游戏：《机战》、"《三国》系列"、《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：广东省潮州市奎元住宅区 E1 栋 603 房
邮编：521000
QQ：177793145
想说的话：天下玩友本是一家人，互帮、互帮。愿《掌机王 SP》越办越好！

姓名：郭超

性别：男　　年龄：17
拥有的掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《洛克人 ZERO》、《机战》、《SD 高达》……
地址：内蒙古呼和浩特市第八中学初三（12）班
邮编：010030　　Email：mlgcl@sina.com
电话：13190508614（老爸的，仅供发短信）
想说的话：高达的 FANS，快跟我联系吧。

姓名：宋大隆　　昵称：大隆

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB（卖了）、GBA（卖了）、GBA SP（蓝色）、NDS（银）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《马里奥 64 DS》
地址：江苏省邳州市向阳村 95 号
邮编：221300　　电话：6866015
QQ：334902640
想说的话：要想成为一名成功的玩家是要付出很多代价的，努力吧！相信我们中国的电玩事业会更好！

姓名：曾嘉晖　　昵称：BEYOND

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：任天堂所有 GAME
地址：广东省连州市北山中学高二（5）班
邮编：513400
想说的话：喜欢 BEYOND 和任饭的快来信吧！

姓名：胡小强

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：小神游 SP（黑）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂 Ⅰ、Ⅱ》、《The Tower Sp》
地址：深圳市罗湖区金稻田路港鹏新村102栋402室
邮编：518019　　Email：huxiaoqiang520@126.com
QQ：279698655
想说的话：希望这次可以加入交流空间。

姓名：张晗　　昵称：咸蛋超人

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA（已坏）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、"《龙珠》系列"
地址：江苏省常州市高级技师学院电气系 0442 班
邮编：213000　　QQ：267188536
想说的话：人生很精彩，《掌机王 SP》更精彩

姓名：张松

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA SP（黑）
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《火纹》、《口袋妖怪》……
地址：大连市桃源街山海巷 39-6 楼 3-1 室
邮编：116001
想说的话："精"典的掌机游戏让人百玩不厌……

姓名：胡珑耀　　网名：实况 6+1

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《任天狗》、《马里奥64 DS》、《KOF EXZ》
邮编：132001　　Email：hulongyue@sina.com
QQ：313928015
想说的话：来信必回，QQ 必加。

姓名：贺恒　　昵称：影儿

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBC、GBA SP、GBA（卖了）
喜欢的游戏：《恶魔城》、《火纹》、《机战》
地址：西安市灞桥区洪庆镇宇航中学初三五班
邮编：710025　　QQ：188482020
想说的话：玩友们！和我交朋友吧！

节目主持 米饼轩

我爱掌机，掌机爱我
对我来说PS3算什么
我爱掌机，掌机爱我
对我来说Wii也不算什么
我不爱家用主机
掌机MM万万岁
Yo，yo，把手放在空中甩
我叫你什么都不用管
让我看你把DSL放在空中甩
让我看你把PSP放在空中甩
把掌机都掀起来
把耳机都丢上来
跟着“FAQ电台”一起唱：
“掌机MM万万岁！”

（摘自 《我爱掌机MM》）

FAQ电台

Hi，everybody，现在是“FAQ电台”时间，首先接入我们栏目的是来自合肥的**马健峰**读者。他询问自己的PSP为什么总是在退出游戏的时候死机，并且有些游戏记录还会丢失，不知道这些问题对PSP有没有什么影响。其实玩游戏时按HOME键退出游戏死机是一个比较常见的问题，引起这个问题的主要原因主很多，比如自制固件版本太低，没法很好地兼容一些新游戏ISO，就会造成这种现象，另外使用OE免UMD引导驱动来玩ISO游戏时也经常会出现这种现象，不过你所说的掉存档问题倒是很少听说。引起掉存档现象的原因可能是软件的问题，建议你重新刷一下最新版本M33自制固件看看，如果还是有问题就检查一下你的记忆棒吧，可能是记忆棒已满或是记忆棒损坏造成的。

FAQ电台 M33=Dark Alex？迫于Sony官方压力，黑客不得不顶马甲？PSP破解问题重重，“FAQ电台”近期热点播报：黑客顶马甲，破解再延续！

来自桂林的读者**苏杰**来信询问“FAQ电台”，在新版PSP-2000上市后，PSP-1000是否会降价。目前日本方面旧版PSP已经改为开放式售价，实际价格确实便宜了不少，而新版PSP最近由于已经成功破解，再加上《CCFF Ⅶ》等大作登场，PSP-2000一改无人问津的狼狈之势，在国内已经断货，再加上十·一假期本身供货不足，导致价格也是一路飞涨，可以说现在新版PSP的购买性价比非常低，如果感兴趣的话还是过阵子再买比较好。

FAQ电台 “其实与很多黑客都保持着紧密的联系。”某PSP程序开发者曾经在一次访谈中这样说，所以我们可以确定，Sony官方与Dark Alex也同样一直保持着联系，Dark Alex用这个名称的所作所为，都有一个度的问题，打破了某个尺度后，Sony自然会撕破脸将其推上公堂，所以DA自然会想到马甲这一招来欺骗Sony的眼睛了。

下面继续回到我们的栏目，来自上海的读者**巩智鸣**询问NDS专用耳机、耳麦的价格。这款外设是在NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》推出时配套推出的，已经上市了有一年之久，日本官方售价是含税1200日元（约人民币85元），现在由于国内囤货较少，价格已经炒到了100元以上。它是单耳挂耳式耳机，声音效果一般，虽然是官方产品，其实不大推荐玩家们购买。市面上目前也有一些第三方厂商制作的NDS／NDSL耳麦，这些产品往往是双耳立体声耳机，麦克效果也差不到哪去，而且价格要便宜一些，想入手的话买这些还比较划算一些。



FAQ电台 不久前，一些无耻的人通过盗取网站数据库获得了DA的真实姓名、地址等个人信息，以及OE自制固件的源代码，他们竟然无耻地将这些信息发到了网上，这一举止让DA非常反感，甚至觉得个人人身安全受到了威胁，再加上Sony官方的压力，不久就宣布退出PSP破解圈，而这时，就有了M33这个新名称突然出现在网络上……

来自广州的**袁罡**问新版的PSP-2000能否使用截图插件？自从新版PSP-2000破解以来，就失去了1.5的核心功能，使得大多数自制软件在新版本PSP的系统上都不能运行。最近发布的一款自制截图软件Screenshot v0.2能在最新的3.71 M33系

统上使用。在记忆棒的根目录下新建一个名为"SEPLUGINS"的文件夹，把压缩包中的vsh.txt和Screen.prx文件拷贝到其中。然后按住R键开机，通过恢复模式进入Plugins选项中，开启截图Screen.prx的插件，这样就能在任意情况下，按R键+□键来进行截图。不过要注意的是，插件目前还不稳定，偶尔会出现截图不完整或失真的情况，另外快捷键截图有时会和某些自制软件产生冲突，希望玩家们慎用。

FAQ电台

终于见识到了《光环3》传奇版附带的士官长头盔。有意思的是，这玩意儿的中间居然真的是空的，不过这尺寸即使是小猫小狗的头都塞不进去，更别提人了。于是想，等到《光环4》发售的时候，会不会附赠一套迷你版的"雷神锤"盔甲呢？我们接续来看问题。

接着来看广东中山市的**徐楚欣**玩家的问题，"米饼你们好，请问NDSL的触摸屏偏屏了怎么办？"如果是真的偏屏了，就只有去找BOSS换了，一般换一个触摸屏的费用大约在170左右。因为触摸屏本身就是消耗品，所以用久了发生偏屏现象是正常的，要避免偏屏，还是建议尽量少玩杀屏游戏，还有就是定期用屏幕校对功能进行校对。

"我听说NDS版《牧场物语 女生版》里有把一个道具变成99个秘技，请问是不是真的？如果是真的，能不能告诉我具体该怎么操作呢？"西宁**Ambition**的问题。这是很老的一个游戏了，首先确定你想复制的道具，收集12个，把其中的11个放手里，剩下的一个放在背包中。之后去小精灵的屋子调查信箱，选择送礼时，选择你想复制的道具并把个数调成9，之后按左键，个数会变成19，再按A键确认后退出送礼画面。此时点击进入背包画面，把手上的道具放回背包里的那1个道具上，两者重叠后个数就会变成99了。

接着来看武汉市**高俊辉**玩家的问题，"请问《应援团2》里到底有没有《节拍特工》那样的隐藏人物模式？我听说将无圈模式全部曲目都达到最高分之后还会有新的隐藏要素出现，这是真的么？"的确，《应援团2》里是有《节拍特工》中的隐藏人物出现，并且可以在演奏的时候使用。不过出现的方法并不是什么变态的"无圈模式全部曲目最高分"，而是通过官方活动下载得到的。国内无缘参加官方活动的玩家只能使用金手指调出来了。

北京**王月平**玩家询问关于掌机联网的问题，"最近花大价钱买了一个路由器，这下终于能够无线上网了，请问PSP和NDS上有哪些游戏可以上Wi-Fi对战呢？另外，我给路由器设置了WEP密码，虽然已经在掌机上正确输入了，但就是连不上，这是什么问题呢？不设密码的话，我又怕邻居会盗用我的网络。"NDS和PSP上可以通过Wi-Fi进行对战的游戏很多，如果想玩FPS的话，NDS上推荐《银河战士》，这个游戏在对战大厅里还可以语音聊天。PSP上最近刚发售的《机密武装2》也不错，不过就是操作性差了一点。你说的设置WEP密码连不上的问题可能是多种原因造成的，而且设置密码的话会让无线信号减弱，造成延迟，所以一般不推荐设置密码。如果不想让邻居盗用的话，可以在路由器设置中将你掌机的MAC地址绑定，起到的效果是相同的。

FAQ电台

《MGS OPS PLUS》刚入手，就看见饼干牛X哄哄地带着BIG BOSS和OLD SNKAE出去抓小兵，结果双双惨死在基因部队的枪口下，后来靠最后两名杂兵才得以通过。返回大本营自动存档后悲剧发生，因为死亡的角色无法复活……

最后来看困饶着江苏玩家**李辉**的问题"各位小编工作辛苦了，本次来信是想请教《MHP2》几个困绕自己很久的问题，小编们请接招吧！1.探宝猫帮我找到了一个名为"龙头木竖琴"的道具，不知道有什么用，看注解好象说是要修理，不知道在哪里修呢？2.虽然现在已经到了上位任务，但还是觉得黑铠龙比较难缠，不知道有没有推荐战术？我每次靠血拼的说。"1."龙头木竖琴"是用来生产水属性弓"龙头琴"的，156攻、240水、30%会心率，生产这把弓需要收集上位水龙的素材。2.对付黑铠龙一般是用毒配爆弹又或陷阱战术。选择前者的话可用片手剑配"状态异常攻击强化+ボマー"技能，毒每次能扣黑铠龙480的体力；后者选用水双剑迅速实现两段破胸，随后的攻击可以对其造成重大的伤害。

十·一长假去哪里玩呢？想必这是各位正在考虑的问题！HOHO，米饼的建议的是：七天长假先好好睡一天，然后精神了就出去玩几天，最后几天就呆在家里和朋友们玩玩游戏、看看书。其实这也是小编们过十·一的基本套路……嗯，时间不多了，让我们下次再见吧！


■小编TGS之行时，于飞机上拍摄的照片，窗外就能看到日本。



LIKY

◆《变形金刚》的DVD版终于出了，可以在家好好重温，这片子光看一遍绝对不够，很多镜头一定要在家一帧一帧地看才行。

◆道歉：上辑黄金眼《口袋妖怪迷宫》的评论中犯了一个低级失误，对应Wi-Fi交换妖怪的应该是NDS版《钻石·珍珠》，不是《红·蓝宝石》，思维一时混乱，还望读者海涵。

◆中秋节酒楼饭馆的生意实在是太火爆了，想找个吃饭的地方都没有，跟两个朋友只好窝在烧烤摊上边吃边等，真够别扭的。



◆中秋之夜，凉风习习，夜色很美，拍照一张，留作纪念。

雷伊

■最近我家附近举行了一次"摸车"活动，参加者只要一直把手掌按在车子上持续几十个小时，坚持到最后的就可以把那辆车子开回家，摸车过程中有固定时间段让参加者定期进行休息。我中午经过活动地点的时候，广场上显示时间已经过去了72个小时，此时还没有出局的有3人。等晚上再经过的时候，发现活动的舞台已经拆了，最后的结果不得而知。话说回来，那些参赛者的毅力真是让人敬佩，金钱的驱使固然是催化剂，但在原地干站70多小时可真不是一般人都有勇气去挑战的。

米格

◆去吃西餐，正好赶上送《太阳照常升起》的电影票，于是顺带去看了场电影，回来后学会了一句口头禅——"XX又上树了！"

★一个人在家的时候，掀起MIDI键盘上都已经落上一层灰的琴套，摸了摸琴键，发现自己连曾经弹过1000多遍的曲子都不会了，看来工作一年，遗忘的东西真的很多。

●昨天给一位南方生活的好友做了一顿炸酱面，结果刚尝第一口，她就问我："这么好吃的东西，你说《爱情呼叫转移》里那人怎么就会想离婚呢！"

乌冬

◆前一阵子办公室隔壁搞装修，一天到晚不是敲就是钻，而且还是一等中午休息的时候就开始钻，不过比起不能睡中午觉，更不能忍受的就是敲，因为我的位置偏偏离装修的位置只有一墙之隔，那边一敲这边天花板的灰尘也开始不断落下，折腾了一大轮下来我基本是灰头土脸的。

◆最近关注起一部叫《向牛牛许愿》的日剧，这部片子里的演员我有一半以上不认识，剧情也比较平淡，但是不知道为什么冲着名字就是想去看看。

◆突然间想换手机了，在询问了众好友后终于物色好了目标，终于可以告别旧的那部手机了，不免有点伤感，虽然它样子不好看、按键失灵、又常常关键时刻没电……可毕竟还是跟了我4年，连我自己也不相信竟然能用那么久。

◆《MHP2G》公布，大赞！

宇轩

▲中秋月圆，没有回家团圆。但寝室的朋友们还是准备去馆子里撮一顿，谁知道无论哪个馆子都是人满为患，最后只好落魄到半夜一起吃烧烤的地步。

▲走出烧烤店的时候，抬头看了一眼藏在乌云中的月亮，看来不管走到哪里，不管发生什么事情，月亮都是那么圆啊。

▲《女人香》是一部非常好的老电影，记得当初某人对我说："好电影无论看多少遍都会有不一样的感觉。"昨天又看了一遍，果然领悟到了些许从前没有的东西。

▲休息的时候很想睡懒觉，但睡久了又怕浪费时间，这是个比较矛盾的事情。



☆完成!

终于吐血完成了《怪物猎人豪华精装攻略本》的制作，可爱的小册子攻略本能够方便玩《MHP2》的玩家到处随身携带。读者大人们这次可以在十·一出去玩的时候，轻松达成游戏、攻略双便携了吧？（笑）

☆圆满!

终于将曾经最爱的两款游戏《晶莹之露》和《维纳斯与布雷斯》豪华限定版收入囊下，在这里由衷的感谢在TGS期间担当苦力兼采购的子云同学。

☆中秋

在外打拼的人总是容易“每逢佳节倍思亲”，不过琉璃却很幸运，今年中秋能与家人们一同度过，乐哉乐哉。

琉璃

▲中秋节从印厂回来时，开着车窗，略带一丝凉气的南国晚风拂面吹来，让差不多连续熬夜了半个月的我沉沉地睡了一觉，感觉实在是太好了！

▲对面楼里有个小孩，经常半夜哭，哭声如猫叫，以至于经常熬夜的我不止一次纳闷：都秋天了，怎么还有猫叫春？

▲TGS众归来后，《UCG》的纱迦即兴发挥了声情并貌的脱口秀，笑翻了众人，各位以后有机会来当编辑一定不能错过啊。

▲试了下《脸锻炼》，结果发现面部肌肉严重僵化……

马修

◆最近虽然在一直玩《MGS OPS PLUS》，但MGS4的最新预告片着实让我无法平静，真羡慕去日本参加TGS的同事能在那种环境下亲自试玩神作！实在无法想象如果小岛秀夫就站在我身前会是怎样一种情形。(- -)

◆一转眼大半年过去了，在这大半年里不管是自己还是朋友身上都在发生了许多说不清道不明的事，套用已经烂大街的一句话来说：这就是人生啊！十·一放假回不了苏州，估计也就只能在宿舍呆着了，在网上和朋友们闲聊也算是联络感情的一种方式，毕竟再等3个月我又能见到一张张熟悉的笑脸了，嘿嘿！

软饼干

★数度放我鸽子的某人还算有良心，在中秋节那天发了一段自制猎人视频给我。当然我很佩服其在网络上装萌卖乖的技巧，好吧，再次原谅你。

★《忌火起草》比想象中的还要好玩许多，和《街》、《恐怖惊魂夜》不同的是，该作的主打卖点就是恐怖，称为“史上最恐怖”的游戏的确不为过。然而《焰招篇》DVD却只收录了4分钟不到的内容，很好很强大。

★一本《人的宗教》已经看了半年，现在还时不时地拿出来翻阅，依然懵懵懂懂。古人的智慧有时真达到叫人无法想象的高度。

胧月

★十·一回家，希望能有个好的假期。之前订机票稍有不顺，提前10天左右去预定还是得到票已售完的消息，后来多亏母亲大人多方使力好容易才搞到一张。嗯嗯，相信读者看到这里的时候本人已经在家Happy咯。

★《越狱》第三季准时开播，不过每周一集的进度煞是愁坏了羽纹这个急性子的人。而且听说播四集之后还会暂停一个月，哎……

★拜托胧月从日本带回了一张心仪以久的SS版《机战F完结篇》，虽说是中古货，但价格也超便宜，也就280，嗯，还是日元。

羽纹

◆活着

结婚真可怕——这是每次参加朋友婚礼并担当伴郎之后的惟一想法，且愈来愈强烈，难为这回还能于那阿鼻地狱一般的“酒池肉林”中留下一条残命回来，打定主意在30岁以前坚决不考虑结婚的问题了——为了我的身体健康之考虑，阿门！

◆逃亡

鉴于之前的决定，本次回家的另外一个重大(父亲单方面认为)任务——相亲，被毫不犹豫地抛至脑后，无论家里如何催促及“威逼利诱”(纠正一下，“威逼”是经常，“利诱”迄今为止还未见着)，皆采取不合作态度。虽然父亲的出发点是好的(呃……就算是好的罢)，可总有被人当作处理商品一样的感觉，实在是忒难受了。各位兄弟姐妹们，为我顺利逃亡归来，干一杯吧！

紫枫



栏目主持 米格

十·一长假大家都做什么了？应该都参加了家乡主办的玩家聚会吧！由于工作过于繁忙，早就计划在案的十·一聚会大活动最终没能落实，实在对不住大家。不过好消息也有一条，年底聚会正在策划中！这次我们将提前确定赞助厂商等信息，想办聚会的玩家可别错过，提早与米格联系吧，联系方法请参看栏目信箱。最后我们来看看广州玩家的聚会报道吧！

天下聚会

广州暑期动漫嘉年华掌机聚会

文 C'

阿C的悄悄话：米米，为什么我看到其他聚会的宣传海报也是这个图案？我还以为不同地区是不同设计的，这个是你们的吉祥物吗？下面是我们自己设计的图案，不过可惜这次聚会都没能用上……

注：MHP是我们社团的缩写，Metagalaxy guild for Lodgin House autism Control and Prevention，译为宇宙蹲联合预防控制协会。

米格：（−_−|||）看了LOGO，我还以为是火星人联盟呢……









广州被认为是国内同人漫画文化与Cosplay动漫潮最早的发源地，一年到头，大大小小的漫展不下10次。暑期是漫展的热潮，更是“天下聚会”的热潮。动漫元素+掌机聚会的两股风暴究竟能带给大家怎样的新鲜享受呢？宅男腐女和掌机玩家们快按捺不住了吧，下面就让我们一起去现场看看！

通宵一晚，带上装备，拎起两只熟睡的小猫（因熬夜疲劳过度的工作人员）火速赶到了聚会的现场。途中猫声不断，念力指数之高，就连AT防护墙也难以阻挡。“再让我睡一会儿吧，喵……”听到这声猫叫，某C同步率提高到400%，传说中只要为了自己想做的事通宵一晚加上怨念的猫声就会暴走的条件已经满足（米格话外音：“身为EVA铁杆饭的我怎么没听说过啊……”），只见某C将两只猫咪扛在肩上，以迅雷不及掩耳之势奔赴聚会现场。

贴海报，配线，试音箱，最后把黑角的奖品摆



好，布场完成。没到进场的12点，聚会的餐厅外已经是人山人海，不完全统计至少90个人头。加上旁边就是溜冰场的关系，整个光明广场7楼被人流围得水泄不通。即便聚会晚了一点才开始，心急的玩家们还是很有秩序地排队进场，我们广州玩家的素质就是高(^_^)。聚会一开始便由我们超萌的主持人Honey（连名字也那么萌）带头表演Lolita Cosplay，真是全场男性玩家的福音啊！许多玩家都顾不上吃了，拿起相机疯狂地拍照。我说玩家们，存储卡的空间不要那么快用玩啊，等一下还有更精彩的节目呢。这时，一个黑影闪过我我身旁，接着就是一道闪光。汗（－_－|||），我竟然被人偷拍了！回头一看，原来是总在聚会群里寻找MM玩家的Holy。（Holy，我诅咒你《RR2》比赛最后一名！）Loli们下场后，便是有奖问答环节了。主持人是梦怨，大家还记得他吗？就是女仆掌机聚会那次的"男女仆"，如果你在夜晚碰到什么异物，不用怀疑，那一定是梦怨！他那忧郁的眼神配合猥亵的动作，就算是我5年的同窗，依旧还是无法忍受，不过更可怕的还要数他出的题目……

梦怨："《D-Gray Man》里李娜莉的哥哥叫什么名字？A考姆依；B李嘉诚；C黄思远。"

他居然把我的名字也暴了，实在是不能原谅！回答这个问题的是某正太，幸好他没有被后两个答案所诱惑……答案刚刚揭晓，身穿歌德Lolita服饰的Helen就走上了台，演唱完旋律凄美的《Lilium》之后，便是今天的压轴节目了——来自广州CT组合的Cosplay表演《D－Gray Man》。玩家们纷纷又掏出了相机、手机，反正能拍照的设备都用上，现场的气氛空前热烈。人气角色神田一出场，更是迅速谋杀了不少玩家相机里的记忆卡。如果是在漫展舞台，那肯定又有很多腐女要尖叫了。Coser们在华丽演出的同时还不忘搞笑。全体Coser摆完Pose后，音乐稍微停了一下，大伙儿都以为要结束了，突然，熟悉的声音响起，没错，那正是阿虚（米格注：《凉宫春日的忧郁》的男主角）的声音。伴着欢快的音乐，Coser们跳起"凉宫舞"，台下的玩家这下更疯狂了，有的人忍不住也一起舞了起来，我那个寒……

精彩的节目在这里也就告一段落，正所谓一波未平，一波又起，接下来就是振奋人心的比赛环节！本次聚会囊括了PSP、NDS和PS2三大平台的比赛。最热门的要数PSP的《山脊赛车2》了，由于《RR2》的参赛人数众多，所以比赛被安排在舞台上进行。好不容易把选手分好小组后，比赛马上开始了。选手们的飘逸技术让裁判为之惊讶，参赛前自信满满的Holy也几度陷入了苦战。即便铆





足了劲，Holy最后也只能勉强挤进前三。得了第三名的Holy怨声载道："这是RP问题啊！今天的RP值太低了！"某C一旁暗爽："这都是我诅咒的功力啊，谁叫你偷拍我，哈哈哈！"除了《RR2》之外，最火爆的比赛就要数《MHP2》了，参赛选手中年纪最小的竟然只有11岁，而且水平绝对不比其他人差，真是长江后浪推前浪啊。比赛中只见这小正太自称RP爆满，一路"过关斩龙"，如此英勇的表现，《MHP2》的冠军非你莫属了。有点遗憾的是，PSP《太鼓之达人》的比赛报名人数甚少，不过也好，人少好办事，奖品就由我拿下吧！

NDS赛区的气氛要比PSP轻松得多，因为素来有"奖品杀手"之称的Lulu这次并没参加聚会。夺奖大户不在，其他选手们就放心多了。首先拉开帷幕的是《马车》的比赛。"报告舰长！6点方向发现复数热源出现，型号识别，'蓝色龟壳'援军！" "左满舵 最大战速回避！""舰长，来不及了！""紧急脱离该战斗区域，全员脱出！"大家在一边比赛，群里的一个邪恶小团体"正太军团"就在旁边配音，搞得赛手们都笑得睁不开眼睛，发挥得那叫个一塌糊涂。NDS比赛怎么能少得了热血的《应援团2》呢？群里的"茶犬"MM就是"《应援团》系列"的忠实FANS，华丽模式下全连，看来千万不能小看女性玩家啊！

虽说是掌机聚会，但是参加PS2《火影忍者 疾风传》的玩家也不少，报名的人数和PSP的《山脊赛车2》旗鼓相当。从聚会一开始到结束，PS2专区都是挤满了人的，相对来说，Xbox360体验专区的人则少得可怜。在掌机比赛未能获奖的正太们可有得发挥了，《火影忍者 疾风传》是他们的强项，两两对战的分组从A组排到了G组，由于没有限定人物，选手们不禁感叹道"英雄终于有用武之地啦"。《火影忍者 疾风传》的招式相当华丽，加上必杀技时大魄力的CG不仅还原了原作，更让火影饭们感动，观看者络绎不绝。由于《火影忍者 疾风传》的比赛不属于掌机比赛，所以获奖选手的奖品都是主办方精心准备的，冠亚季军都能获得我们的工作服，亚军追加钥匙扣，冠军追加

卡卡西挂画！哈哈，奖品还算厚道吧！

看看手表，时针转到了5点，愉快的时光总是那么快就离我们而去，玩家们开始在餐厅前聚集准备拍大合照，不过一部分玩家没来得及合照就离开了，真是非常遗憾。人合照完了，接下来当然是轮到大家的爱机合照了，玩家们小心翼翼地掏出自己小P和小N，整整齐齐摆放好后，快门按下，“咔嚓”——“天下聚会”广州暑期动漫嘉年华掌机聚会就在大家的欢笑声中圆满结束了。

小结和寄语：首先要感谢《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》、levelup 和黑角的大力支持，是你们推动了全国掌机聚会的热潮，借着这股热潮，也推动了广州掌机聚会的持续发展。我在广州举办的两次聚会，一次比一次大型，一次比一次好，这些都少不了你们的宣传与支持。虽然这次的聚会也存在很多不尽人意的地方，不过我相信这两次的聚会已经让我们累积了大量的经验，对宣传、策划、到组织和细节方面都有了更深刻的理解，我们期待接下来的聚会能够更加专业化、系统化和人性化，内容更加丰富多彩，让玩家玩得开心。另外我也希望广州的其他掌机聚会的组织者可以多点交流，多举办点有我们广州特色的掌机聚会。独乐乐，不如众乐乐，让我们一起打造属于自己的聚会乐土吧！



最后再次感谢levelup.cn网站、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》以及黑角电子有限公司为本次活动提供的赞助！



本辑收录的自由谈是篇关于《富豪街DS》的游戏评论，但作者不仅评论游戏，更将游戏结合现实中热门的房地产、股市话题来谈——现实中拼搏得累了，不妨来游戏中体会一下大亨的感觉吧。

《富豪街DS》之无责任乱谈

文 JESTING

很久都没有玩《大富翁》类的游戏了，实在是怀念，怀念强手游戏棋，怀念"《大富翁》系列"，其实主要还是怀念那时赚钱真是极其容易，轻而易举的赚个盆满钵满，感受一下地产大亨、股市大鳄的感觉，那种感觉和如今辛辛苦苦工作贷款买房真是天差地别——唉，早就想拿这样的游戏来说点事了，正好赶上《富豪街DS》图片汉化版出炉，呵呵，借"自由谈"贵宝地无责任乱谈啦！

当年艾尼克斯的《富豪街》获得了很多玩家的认可；史克威尔也推出的《陆行鸟大陆》却反响一般。后来，早已合并的两个公司推出了以《DQ》加《FF》的人气角色的为卖点的《富豪街 特别版》。不久前，又联合任天堂的超人气明星马里奥一帮人等创出了《富豪街DS》，虽然颇有换汤不换药的嫌疑，不过正是《DQ》和《马里奥》家族的众多明星才能招揽更多的粉丝。但像我这样生活在社会底层的贫困人士还是不怎么买账，接下来我就拿自己的批判眼光来说说事儿吧。



一 批判利益最大化

感觉这个世界是被利益驱使的世界，社会发展的动力似乎已经被追逐利益这样的目标占据。人们为了利益而忙碌奔波，为了利益而舍生忘死。难道就连游戏世界这样的纯洁净土也要充满铜臭么？

《富豪街》的朋友们似乎是把追逐利益作

为自己的天职，在那个地图上一圈一圈地走啊，一级一级地升啊，以对手的破产为己任，以赚取金钱为最终目的，不顾一切地去追逐利益。把本来很廉价的地皮买下来拼命地投资，抬高房价，把一片片经济适用房建造成老百姓永远住不起的黄金宫殿，并以此抬高股价，赚取中小股民的血汗，巧取豪夺接近抢劫地榨取高额地租……真是尽显人间丑恶事，昭示游戏罪恶时！



批判批判，讨伐讨伐！

地产商就是这样剥削我们的，他们以极低的价格购买土地，建造房子，高价出售，然后从我们手上榨取利益和价值，把我们变成房奴，他们去做大亨。气愤！害得我找个女朋友，人家家里就要求我有房子，不然，GAME OVER……

其实这个样子有些强词夺理了，明明是自身的问题和现实的压力造成的反感，还偏偏怪罪到游戏的身上。仇视游戏就不对了，要摆正心态啊，玩笑就开到这里吧。

毕竟这是一款集合了《DQ》与《马里奥》众多人物的大作，又是那样的让人心动。在游戏中不停地选择投资，创造财富和价值，把荒凉偏僻的土地和街区建造成繁荣的黄金地段经济文化中心，带来了许多附加的价值，这就是现代的文明模式。追逐利益也是市场调节的一个终极目标，追逐利益的最大化，支配着资源的分配和使用，才可以创造更多的价值。

又扯远了，还是回正题说游戏吧。

二 瞎猜成功条件

在富豪街上，成功的目标就是创造更多的价值，打败竞争对手。为实现这样的目标，游戏提供了两种途径：地产和证券——当然，要想仅仅凭借收地租和单纯的股票交易来实现是不现实的，我们应该两者结合。我们的成功必备条件很简单：合理的投资方向，优化的增资策略，精明的股票运作，稳定的现金流和一定的运气。毕竟这是掷骰子的游戏，要想顺利的成功，运气是不可少的。鄙人曾经因为运气问题在以微弱优势达成胜利条件并在距离银行一步之遥的时候被瓦里奥翻出来一张全体集合的卡片，被送往这个倒霉的大盗所在的地方——单独分离出来的地区(所谓的幽灵之地)连走了五圈都没有踩上两个传送点的任何一个，眼睁睁看着水滴般的史莱姆站在冠军的领奖台上……



还有就是那可恨的老虎机和卡片，亲眼见到若干人等翻出让人羡慕的卡片，还见到过马里奥玩出“777”……再到后来觉得这家伙完全可以依靠老虎机达



到胜利条件了，真是变态得可以。

运气，真的很重要。

不过，幸运总是青睐有准备的人。

还是说我们的投资策略和股票操作吧。初期必须要尽量选择收购合适的地产，当然前提条件是要踩上去，还得有钱（废话）。我们选择的原则是尽量多买下在同一个街区的店铺，因为这决定了你的发展上限。同一街区拥有一家店铺，就只有开开纸店草店等超级原始简陋的店铺，有两家就可以升级上限为木级店，三家以上和一条街区独占就可以出现铜店、银级甚至是金级宫殿，更甚者就是勇者纪念馆，过路费收取之惊人实在可怕。本人有一次独占一个街区的时候，两个银级一个金级，路易也是因为运气不好连续踩到金店和银店，过路费加起来要四千多，他手头很紧，卖掉了180多辛辛苦苦增值的股票和一家店铺才交了路费。而且中后期会出现空地，可以自己选择建设什么样的店铺，千奇百怪的什么样都有，有的对手路过就强制收钱，而且还有递增收费的；有的自己踩上去还能自动投资建设该街区；有的是热气球形状能够把自己送到任何地点；还有能把全员集合到此来缴纳高额地租的……

当然这又回到我们的前提，踩上去！我们不是NPC，不是比周润发、周星驰等还牛的赌神赌圣。电脑掷骰子从来是随心所欲，在我那高级建筑物前多次经过却不停留，偶尔



光顾还是我店铺打烊的时间，掷骰子也只有他自己知道下一步想踩在哪里，我若干次看见马里奥、公主、蘑菇头、僧侣等人连续掷出三个一，四回合就独占一条街，而且蘑菇头还是银行旁边的街区独占，崩溃！更让我感慨的是我用S/L大法，复位了29次之多才完成街区独占，而且心中还充满了内疚，觉得自己人品不好，不正当竞争。所以还是顺其自然好些，希望NPC也能懂得这个道理吧。

保持稳定的现金流，最基础的依靠就是扑克牌的四个花色和银行了。升级就是获得流动资金，流动资金链断裂就是对自己的不负责任，此时你就必须卖掉前景大好的股票，卖掉地理位置条件优越的店铺，后果可想而知……而且保持稳定的现金流是支付地租的必要条件，是选购股票的必要条件，是店铺增资升级的必要条件，总之要有钱，要有实实在在的钱！正如现在的社会，没有现金是很可怕的，就算你是富豪也白搭。比如亟待治疗的急病，你没有钱交押金，总不能说医生同志，我有多少股票，市值多少，先拿来当住院押金，或者说我在某某区有几十栋商品房，先拿几十平米做手术费……

有了店铺就要逐步增资，并且买下对你较有利的街区的股票，通过增资来抬高股价，增加总资产，创造价值。当然也可以看看对手比较有发展潜力的街区，买下股票，他来增资，你们共同收益。千万记得，当那条街有你的融资之时，作为股东的你还能分到过路费红利呢！

总体的思路就是如此，这也就是成功的条件和策略吧。不过也就是个人看法，算是瞎说……



三 乱谈谋略，战术

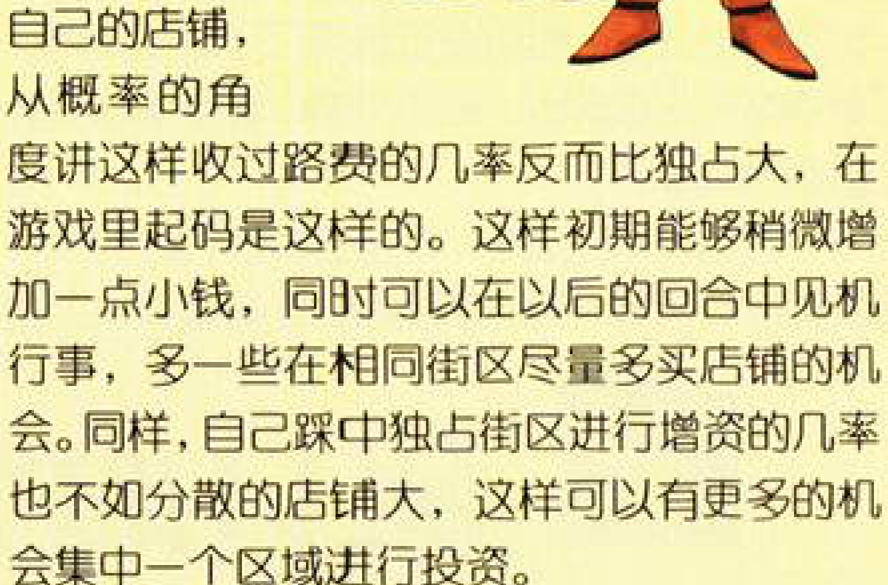
发展的大计就是提高层次。
我们现在就说说高级别的战法和策略吧。

首先就是地产过路费的收益。当然，这笔收入不算多，想以此达到高额资产还是很有难度，毕竟地图越大越困难，而且运气的因素还是主要的。但是通过地产过路费往往可以获得更多的现金，也可以作为达到使对手破产这一目标的重要手段。所以我们地产店铺的分布就值得研究了。当然，独占街区还是主力阵容，因为这样可以提高店铺的发展空间，使过路费大大上涨，而且有利于股票的运作。可如果初期为了达到独占而减少在其他地区的地产就很不划算，店铺太集中，对手就很容易跨过去，一个街区四块地皮，还是很容易逃过的，地图越来越大，可选择的路也多，如果你的独占街区在岔道上，对手完全可以避重就轻衡量损失地选择其他方向。中期的地图都不止一条路收集四个花色，还有很多基本是动态的地图，踩上个开关就改变地图的布局结构，你的地租收取大户完全被孤立的感觉真是一个惨……最后一个地图更是变态到花色踩上去就会改变的地步（不愧是最终地图啊），对手完全可以绕开你那天文数字的路费，除非你把银行两旁的街区全部独占，然后逼着你的对手绕银行，那他们显然是必败无疑，你此时甚至可以不着急增值股票，而是接近无赖地以你雄厚的实力不停地收购店铺，或者不等他们卖掉就干脆五倍强制征购，当





一回买下地图所有店铺的地产大王。但是这样好像不太现实，因此我们就应当广撒网，分散地分布自己的店铺，从概率的角度讲这样收过路费的几率反而比独占大，在游戏里起码是这样的。这样初期能够稍微增加一点小钱，同时可以在以后的回合中见机行事，多一些在相同街区尽量多买店铺的机会。同样，自己踩中独占街区进行增资的几率也不如分散的店铺大，这样可以有更多的机会集中一个区域进行投资。



然后就是股票收入。单纯的炒股显然不如升值股票增值总资产达到胜利条件来得快——此时大家一般都觉得独占的优势十分明显，随着大量投资，高等级店铺的出现，玩家就可以大幅度地抬高股价，瞬间暴富……我当初也是这样认为，可是后面的地图似乎让我改变了看法。随着越来越有头脑的NPC的出现，他们有的会集中大量资金购买你独



占街区的股票，自己很少买地、投资，买的股份比你还多。这样一来，不但你的巨额路费它可以分红，而且在你抬高股价增值股票的同时，他的总资产比你增加的多，很快就超过你达到胜利条件然后奔向银行。他一点不费力，我们又买地又投资，结果让他享受胜利果实，郁闷！

对付这样的无赖，我们就采取长期的战法，继续吃进股票，但是不对街区增资，慢慢

地拖垮他。尽量买比他多的股票份额，然后等待他购入店铺或者因其他投资现金紧缺而抛出股票的时候，趁股价下跌再次吃进。你持续吃进但是不增资，时间久了他就会大量减少持股数，而你的股票数量应该很多了，然后进行投资增值，很快就能达到胜利条件了。不过对方如果和你扛到底，那就没有办法了。

不过很多无赖喜欢在你独占初期五倍价强制收购你的店铺，整条街的店铺会一起降级，股价也会下跌。人家财大气粗你没脾气，如果是投资建设成为高级建筑以后，就不会有这样的人了，他如果五倍买下，你至少可以获得好几千的现金，完全划算，甚至可以直接达到胜利条件。

这还是好的，有一次我已然达到胜利条件快到银行时，对手突然五倍价钱强制买一个银店，我还笑他现金都没几个铜板……接过他抛出我的股票，导致我每股下跌四块，总资产刚好跌出胜利的限额，然后又要走一圈。他又抛出股票……我刚开始弄不明白，后来在网上看到一个论坛上一个名叫“片翼克劳德”的玩家写的《[原创]富豪街 DS》游戏评测加心得的文章，才知道每卖出10股，股价就会跌，而且股价越高跌得越多，真是对手阴险。

这样的牵制让你防不胜防，所以不要以为独占街区就可以增值股票顺利夺冠了，人家NPC对付你易如反掌。还是老老实实地投资，多点开花，互补经营。如经济学界的郎咸平教授所说的，保持稳定的现金流，产业互补性，才能稳步发展，才不会像德隆那样因为资金链断裂和产业缺之互补而垮掉……

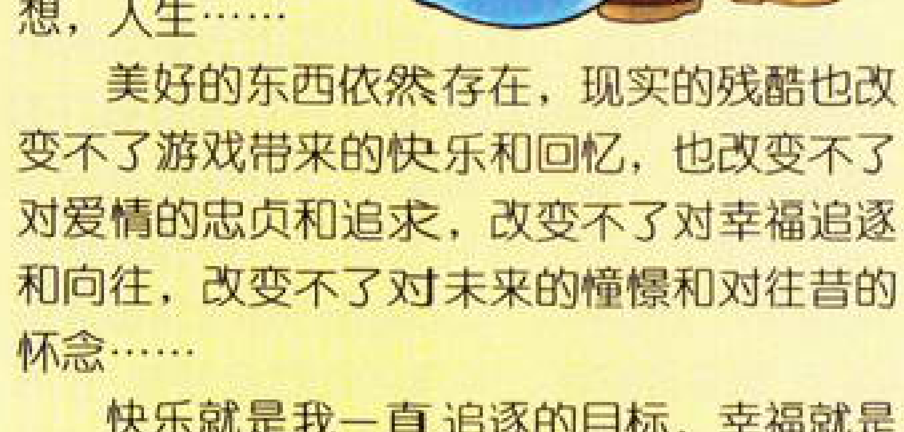
前车之鉴……



四 随口的游戏感言

我感觉自己确实有些乱，说得很乱！

不过，确实感觉工作买房等生活压力太大，总是操心这个，担忧那个。因为房子的事情差点让爱情破产，呵呵。还好有这样一款游戏让自己放松一下，把烦心的事情丢在一旁，抛在脑后，去感受类似当年“强手棋”和《大富翁》的成就感又与之不同风格的乐趣。还可以在游戏中体会收集那些颇为熟悉的服装和饰物，大到史莱姆的衣服、耀西的行头，小到中毒的状态和常见的武器。收集各色人物还可以看看他们喜怒哀乐的表情。那些颇为有趣的奖杯，还有类似金酸梅的缴纳过路费大王的头衔，真是恶搞得有趣。看看水滴般的史莱姆，瞧瞧总是容颜不老的蘑菇头，瞅瞅经常被劫走的笨公主（游戏里面可是难度S的滑头，一点不像库巴这种智商能够劫走的人质），还有那个一脸坏相但又智商低到做不出什么坏事的瓦里奥……那些熟悉的音乐把我带下藏着金币和蘑菇的水管，带到勇者的天地，带到童年的快乐世界，带到往昔无忧无虑的美好时光……



游戏，现实；童年，如今；梦想，人生……

美好的东西依然存在，现实的残酷也改变不了游戏带来的快乐和回忆，也改变不了对爱情的忠贞和追求，改变不了对幸福追逐和向往，改变不了对未来的憧憬和对往昔的怀念……

快乐就是我一直追逐的目标，幸福就是驱动我们去拼搏和奋斗的原动力。



玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于“自由谈”中其他评论游戏的文章，只需600～610字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见“掌门人”的“征稿启事”。

评论人 levelup 兰色的DS

口袋妖怪 钻石·珍珠

作为“《口袋妖怪》系列”在NDS上的正统续作，《口袋妖怪 钻石·珍珠》从各个方面都是令人满意的。首周160万的销量也足以证明这一点，下面就让我从以下几点来谈谈本作的进化吧！

画面：本作的场景采用2D加3D的表现方式，并保留了系列画面一贯的简洁风格。让人在体验画面进化的同时，也能更好地融入游戏的世界。让人有一种很亲切的感觉。本作的战斗画面依然采用2D的表现形式。利用NDS强大的2D机能，让战斗更加华丽，可以说本作的画面还是不错的！

音乐：本作的音乐继承系列以往的优秀，在保留了之前那些经典的“桥段”之外，新加入的曲目也给人“耳”前一亮的感觉。如自家的安逸、鬼屋的诡异等，都能给人身临其境的感觉。

系统：收集、育成、通信、追加历来是“《口袋》系列”的精华所在，另外本作也新加入了像地下冒险、制作蛋糕等活用NDS机能的有趣要素等待去玩家研究。新加入的手表功能非常方便，让玩家的《口袋》生活更轻松。

一些不足和BUG：这次的新加入的精灵太少了！让精灵的总数没能突破500大关，一些小的BUG也让人稍有不爽。利用神兽BUG让玩家即使不去日本参加活动也能收到No.491和No.492，这对中国玩家无疑是天大的福音。而秘密基地由地上转到地下，也让一些喜欢在树上安家的玩家十分无奈……

总的来说，本作的素质还是不错的，尽管它有这样那样的小瑕疵，但我还是要说：《口袋妖怪 钻石·珍珠》是NDS平台最出色的游戏之一！

分数 10

SD高达G世纪 交叉火力

评论人 见习编委 李建龙

作为系列最新作。本作在参战机体数量上可谓是达到了一定高度。虽然与去年在PSP上的那款“高达动物园”相比在数量上并没有优势，但首次加入的《观星者》等作品还是很让人感动的。

游戏采用全触控笔操作，让一部分老玩家有点不习惯，希望在今后再出新作时能加入按键模式。还有一个很让人头痛的问题：就是一周目不可以跳过战斗动画，虽然Bandai为了使游戏更有魄力而加长了战斗动画的时间，但这样一来，每次打斗都要看一分钟的动画，大大削弱了游戏的流畅性。这点让玩家觉得厂商很不厚道。还好，在二周目时追加了跳过动画的系统，要不然真不知有多少人会坚持不下去呢。

厂商还有一点不厚道，便是其之前声称的“120话剧情”，实际上那120话指的是男女主角不同路线和经典战役加起来120话。最终话设计成完全的《SEED Destiny》的剧情多少还是让老玩家有些失望——唉，U.C.时代已经结束啦？



但瑕不掩瑜，其系统还是有许多值得称道的地方的，如增加了组队载重量的概念，对编队进行不同的编制可以得到不同的效果；对《SD高达》最出色的改造系统进行了“改造”。加入了改造师的选定，这样就可以有目的地改造自己的机体了，而且每次改造还会增加意想不到的装备哦。战斗系统也进行了变更，每台机体都有三种距离的武器。根据你所处的位置，使用不同的武器。还加入了“远克中－中克近－近克远”的设定，大大加强了游戏的战略性。

总之，这款高达可以说是NDS玩家必玩的一款好游戏。毕竟，其中的“高达魂”是许多玩家期待以久的。

分数 8

中国掌机玩家调查

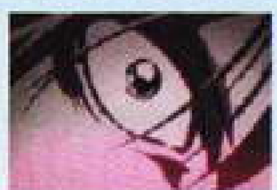
我们曾在67辑送过一张中国掌机玩家调查表，针对中国掌机玩家现状进行了一次大调查。经过3个月的回收统计，目前我们已将其中的1200份作为抽样调查统计。围绕抽样统计结果，马修还分别请来5位嘉宾作客本辑专题，以聊天对话的形式来展开讨论。5位嘉宾虽然不是什么“资深业内人士”，但作为普通人，他们更能代表广大玩家，下面先来介绍一下本辑对话专题的参与者——

整理 马修 美编 澄香



海燕

辽宁MM，大二女生，非常喜爱《牧场物语》。



纸船

广州人，13岁，初二学生。



小超

山东人，26岁，大学教师，爱好：数码、手机、拍摄。



神奈忆雪(以下简称小雪)



上海MM，大三会计专业兼修秘书学。除了游戏以外还喜欢写写文章、和小时候玩娃娃一样打扮游戏主机。

罗纳尔南(以下简称小南)



兰州人，19岁，读大一，爱好足球及《名侦探柯南》相关动漫，同时喜欢去论坛看帖回帖。



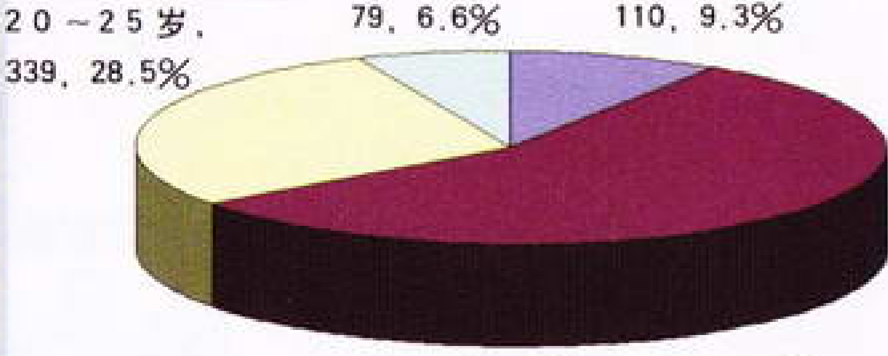
马修

辽宁人，现在深圳工作，《掌机王SP》编辑。爱好游戏和文学。

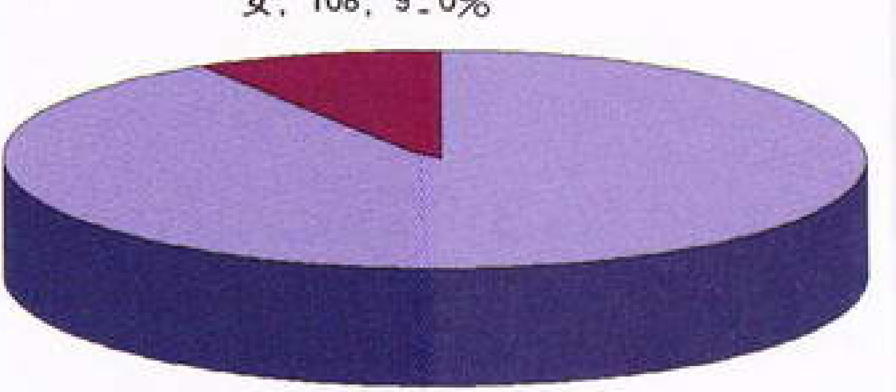
抽查资料

抽调人数：1200人

年龄



性别



职业

上班，187，15.6%
其他，55，4.6%
学生，960，79.9%

所拥有的主机

其他，119，6.0%
PSP，530，26.7%
GBA，685，34.5%
NDSL，651，32.8%

小南： 1200人，听起来不是很多。

小超： 不过统计起来的工作量也是颇大的哦。

马修： 是哦，所以才抽样调查啦，否则全部表格统计完，统计有效期也早过时啦。

小南： 呵呵，看起来我这年龄的是掌机玩家的主流啊。两位MM多大啊。

马修： 人家MM既然没公开年龄，你就不要去问啦，这是礼貌。

小雪： 是哦，反正都是上大学。

海燕： 对，对，反正没老，都是那9%里的。

纸船： 啊！游戏MM这么少，还好，这里就一下有两个MM了。

马修： 你个13岁的小正太叫她们俩MM？

纸船： 汗，叫姐姐怕她们嫌我叫得老……

马修： 放心吧，哪个女孩子也不会在乎被13岁的正太喊姐姐的……

小超： 其实也不少，觉得现在的游戏MM明显比我刚接触游戏那会多很多。

马修： 应该是玩家基数大吧，其实比起以前，现在游戏MM的比率也已经很高了。

小雪： 你这职业分得也太不详细啦。

马修： 我也考虑到我们的读者以学生为主嘛。毕业的也大多是上班族，包括国企职工、白领、蓝领、公务员等上班族；其他的则包括商人、军人等非学生非上班族的玩家。考虑到版面问题，就不能细分了。

海燕： 不过看得也挺清楚，反正学生是玩家主力，你们的上帝也大多是学生，还不拜一个！

小南： 等等，哪里的PSP都比NDSL卖得好很多，怎么调查上来的主机拥有结果却是NDS比PSP还多？

马修： 国内PSP比NDSL卖得多确实是来自于市场的反馈，至于这个比率，只能说我们所面对、或者说参加投票的是PSP用户中的游戏玩家来参与调查的。不过GBA……

小超： 是啊，还是这么多，GBA真是青山不老，绿水长流呢。不过也不排除把已经不用的GBA添上的可能。

马修： 即使这样，GBA的庞大比率也还是超乎想象哦。

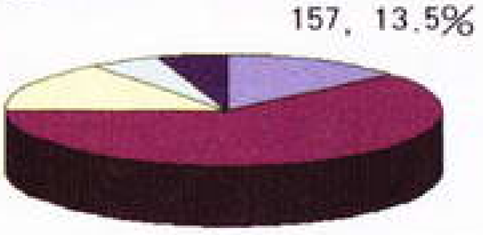


我与掌机

你的掌机如何得到的

中奖得的，22，1.8%
其他，64，5.2%
父母奖励的，237，19.2%
大街上捡的，3，0.4%
亲人朋友送的，45，3.6%
省吃俭用攒钱买的，551，44.6%
自己赚钱买的，313，25.3%

当前的主流掌机对于你现在的经济条件来说是



小意思，买一台根本不影响正常生活，64，5.5%
其他，60，5.2%
遥不可及，157，13.5%
当月收入就能搞定，不过这个月得过紧日子，171，14.7%
省吃俭用再加上压岁钱，713，61.2%

小南：呵呵，果然省吃俭用的最多。

小超：是呀，毕竟1000多元钱的东西呢。

马修：喂，小超，这话该谁说也不该你这有车一族说出来啊。

小超：汗，我那也叫车吗……

马修：好歹是四个轮子的嘛。

小雪：回调查表的学生特别多，所以省吃俭用的也非常多嘛。

马修：其实1000多元的游戏机对于普通月薪的上班族也是个不小的负担呢，如果要还房贷更加困难。至于可以买了完全不影响正常生活的，不少都是阔少或高薪高级从业人员吧，当然，也有不少中等收入但无忧无虑的月光族。正好，借这个话题，大家也说下自己的第一台掌机吧，小超，由你先来。

小超：呵呵，好吧。我的第一台掌机是俄罗斯方块，那是在1993年的暑假期间买的，如果打得好，还会发出声音。后来，还买过一种叫万紫千红的掌机，特点是可以换游戏，每张卡带都有一个独立的液晶显示屏。

小南：万紫千红！握手握手。



▲这些机器就是"万紫千红"。

马修：这种机器我也见过。

海燕：万紫千红，我现在还留着呢。

小雪：我的应该比万紫千红要早，我最早最早的掌机是在托儿所就玩到的，记得那款掌机对于水处理效果绝对超过现在的X360、PS3……

马修：卖关子，没说错的话，这台掌机应该不是用电能的吧？

小雪：啊，被你识破啦，就是用按键挤出水压把一个一个小圈投到柱子上，不过真的感觉很有趣呢。

马修：还支持真实重力系统——水压套圈的小玩具嘛。要这么说，和我最初玩的掌机一样，我以前看过同学玩Game & Watch，印象里按键好像也是两个，后来我感觉我这东西好过Game & Watch，最起码画面没得说。可惜，我的机器后来漏水，坏了。

小南：呵呵，后来的机器应该是进水才会坏掉。我最早的掌机是老爸拿回来的一台俄罗斯方块机，GB系则是在软磨硬泡之下，我妈给我买的黄色GBP。

海燕：我真正玩掌机应该是在1998年吧，过年的时候在别人家住时看见GB，第一次玩的游戏是《美少女战士》，没过几年就有了自己的GB，小学的时候班级里面也有玩的，放学的时候拿着GB和联机线跟同学联《口袋妖怪》，没过多久又换了个GBC。

▲10多年前随处可见的水处理效果全面超越PS3+真实重力系统的神之掌机，可惜游戏只有一个《套圈圈》。

纸船：我小时候阿姨买了一台GBC，怕我沉迷进去还骗我是借回来的。

小南：哈哈，你小时候……

海燕：对于六七岁的小孩来说，13岁确实已经是大孩子啦。

马修：不过话说回来，这么小的玩家在我们那，还真只能在游戏店见着，见着也都是觉得小孩，没觉得什么其他的，没想到现在在和13岁玩家一起聊天呢。

联机与聚会

你的联机生活是

上WI-FI，和网友战，85，7.6%
其他，33，3.0%
自己玩就够了，90，8.1%
通过去游戏店、参加聚会结交本地玩友来联机，88，7.9%
和身边玩游戏的联机，327，29.3%
想联机，但找不到人，493，44.2%

小南：最多得票和我一开始的情况一样啊——想联机但身边没有玩游戏的，后来通过去游戏店，才认识了不少朋友。

海燕：以现在的资讯发达程度来说，找人联机应该不成问题，比如网络，还可以通过玩家聚会，七夕节我还去参加了沈阳的玩家聚会呢。很多人一起玩游戏，比自己玩的乐趣要高。

小南：参加过聚会啊！我还没有参与过，希望今后有机会参加。

纸船：来广州参加哦，上次广州有个在女仆餐厅举行的聚会，离我家很近，可是我还是没去……



小南：这么好的条件偏偏属于一个13岁的少年，浪费啊！

纸船：……

小雪：说到聚会，上海有很多的。各种形式的掌机玩家聚会，当然也包括我们PM525经常举办的《口袋妖怪》聚会。

马修：哦？小雪经常去吧。

小雪：很久没去啦。

小超：可惜本地没有大规模的聚会。而且年龄和时间方面的问题，即使有，我也未必能参加。话说现在的聚会合影上总能看到不少女玩家呢，不过感觉女玩家还是比较少。

小南：应该也不是女玩家少吧。我始终坚信，女生的游戏爱好是无法依靠后天来培养的，就像她们的运动神经一样。不过我倒是觉得不会玩游戏的女生偶尔玩一下，笨手笨脚的样子也蛮可爱的。

马修：喂，你这明显是歧视女性嘛，两位MM，用事实驳倒他。

小雪：好像确实是那么回事。

海燕：同感……

马修：你们俩……

海燕：是哦。就说我身边的吧，我比较喜欢休闲的游戏，比如《牧场物语》、《口袋妖怪》，而身边的朋友大多都喜欢逛商场，到处闲逛，我也推荐给她们，可她们却说太幼稚了，感觉兴趣确实不是靠后天培养出来的。

马修：那你自己玩游戏岂不是很孤单？

海燕：不，她们没事向我借着玩。（-_-#）

小雪：一定要说游戏分男女，我想应该指的是那种很核心向游戏吧。我一直觉得游戏本身应该是不分性别、年龄、文化、国界的，看一下Wii和NDS为何能大获成功就会明白了。爱玩之心，人皆有之。

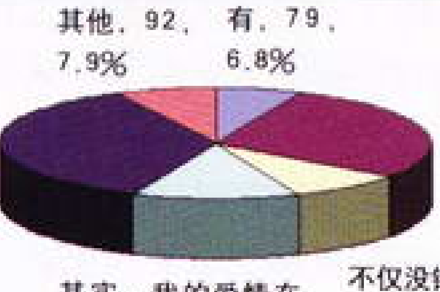
马修：纸船，说说你身边的游戏女生吧。

纸船：其实我一直没注意，不过两位姐姐的话相信会对我的今后提供参考。现在嘛，还是好好玩游戏吧。

小南：嗯，游戏还是用单纯的心态去玩最好，否则，马修的NDSL就是下场。

游戏与爱情篇

有没有觉得自己因为打游戏错过了爱情的春天



女友（或男友）问你要游戏还是要爱情，你会

爱情万岁，不玩了，76，6.4%
其他，107，9.0%
答应不玩，自己背地里玩，170，14.2%
我还没到年龄，428，35.9%
话不投机，再找个玩游戏的女友（男友），71，6.0%
岔开话题，找机会想办法把对方拉下水，341，28.6%

中意的异性向你借爱机玩两天，你会

坚持原则：掌机概不外借，72，6.3%
其他，93，8.1%
求之不得，269，23.4%
婉言拒绝，64，5.6%
告诉对方，只要我们在一起，这些东西就是我们的共同财产了，159，13.8%
喜欢的话就送给他（她），128，11.1%
借，但叮嘱他（她）别弄坏了，364，31.7%

纸船：我选"我的爱情在冬季"，哈哈。马修，你的NDSL还没要回来吗？

马修：没呢，不过只是很普通地借给普通朋友而已。

小超：你们发现没有，很多人其实根本没在意自己是否因为玩游戏耽误了爱情。

马修：是啊，体味恋爱也好，寻找游戏的乐趣也好，总之快乐就好，《泰坦尼克号》男主角杰克那句"享受每一天"不是连贵族都为之折服嘛。

纸船：《泰坦尼克号》……好远，那时我应该还不懂事呢。不过真碰到那种把人耳朵茧子磨破的"要游戏要爱情"，该怎么办？

马修：就是选得票第一的方法啊。这种话很可能是对方的气头上的话，也可能是对方在撒娇或开玩笑，不管什么，这种话题都不必太当真，尤其忌讳严肃地跟着对方二选一。打哈哈蒙混过去，以后有机会把对方拉下水吧，如果没拉下水，那就继续打哈哈好了。感情是需要彼此容纳接受的，恋爱中的两人都是性格爱好已经塑造得基本定型的成人，想让一方为爱改变另一方，实际上并不现实。

小南：那，第二项应该选"借，但叮嘱"吧。

马修：这个嘛，关键要看你和对方感情有多深了。如果很浅，还不值一台PSP或NDSL的钱，那就不用借。否则嘛——生命诚可贵，爱情价更高，能加快追求进程，那还有什么不敢贡献出去的呢？对方连人都是你的了，何况被对方拿走的游戏机？


▲即使船骸长眠于大西洋底，曾经"享受每一天"的那份快乐也是天长地久的。

海燕：嘿嘿，所以修哥的NDSL……

马修：两回事，绝对的两回事！

游戏人的学业事业

是否有过在课堂上玩掌机的经历

这有什么？我经常干，还在课堂上跟人联机，183，15.2%

其他，69，5.7%

我是好学生，从不干这事，365，30.3%

曾经有过，很少，588，48.8%

是否觉得游戏和自己的学业或事业相抵触

其他，44，3.8%

别提了，如果不玩游戏，我现在会好得不得了，103，8.9%

我是靠游戏养家糊口的，17，1.5%

一点不矛盾，331，28.7%

有些矛盾，但影响不大，658，57.1%

马修：这里虽然说的是学业事业，但学业占的比例明显更重呢。那么，身为大学教师的小超，你来说下你对学生上课打游戏怎么看吧。

小超：学生上课时玩游戏，我基本采取不管的态度，包括睡觉、看漫画书等等，因为这是学生们的权利，他们有权选择不听课，做自己喜欢的事情。

纸船：还是大学老师好啊。中学老师特别严厉！

小超：中学老师有升学任务嘛。

海燕：是呀，老师管也是对你们这些小孩子负责嘛。

纸船：可是没收就不对了。海燕姐姐，你也应该有被没收的经历吧。

海燕：玩游戏的有几个没有被没收过啊，我在上高中的时候上课因为用NDSL查个字母，被老师以为在玩游戏就被没收了，下课就追着老师要。我觉得游戏在课间的时候玩玩应该是可以的，但上课的时候玩被没收也没什么不对的，上课就是上课嘛。

马修：玩就是玩，还查字母……太假了！

小雪：还好，现在的老师都把矛头指向了网游了，有那么一个"大头"顶着，课间玩玩掌机老师不会说什么的。当然，前提是上课时别玩。

马修：其实看统计结果，我们的玩家的自律性还是很不错的。对了，我们这些除了工作的，也都是学习任务相对轻松的大学生了，只有纸船仍是"身临其境"吧。

纸船：别提了，以前我有过被收GBA SP的经历，我以后都不会再带机器上学了。大家也要小心，老师都是游戏机雷达啊。

小南：我也才熬完高三黑色岁月呢，印象里我从小学念到高中，班主任从来都是语文老师，说起来搞语文教学的人都是通情达理的，而且平时也的确如此；但是只要一听到"游戏"这个字眼，却都是谈虎色变，或苦口婆心，或


▲比起掌机，网游明显是矛头所指的"大头"。

拳打脚踢地对我的打游戏行为进行劝阻……

马修：拳打脚踢，你们老师真够狠的。不过我初一初二班主任也是教语文的，虽然不会拳打脚踢，但损人很厉害的。

小超：也是针对你打游戏？

马修：各种事情啦，那时她经常告诉我们好学生不要去游戏厅，因为她总说，我就难免好奇，于是就去看啦。

小雪：这就是传说中的青春期逆反心理吧……然后你就喜欢上游戏了？

马修：没有，试玩了一下，没明白怎么操作就被干掉了，然后也就没有了什么兴趣。真正有兴趣还是从老爸买来FC开始的。

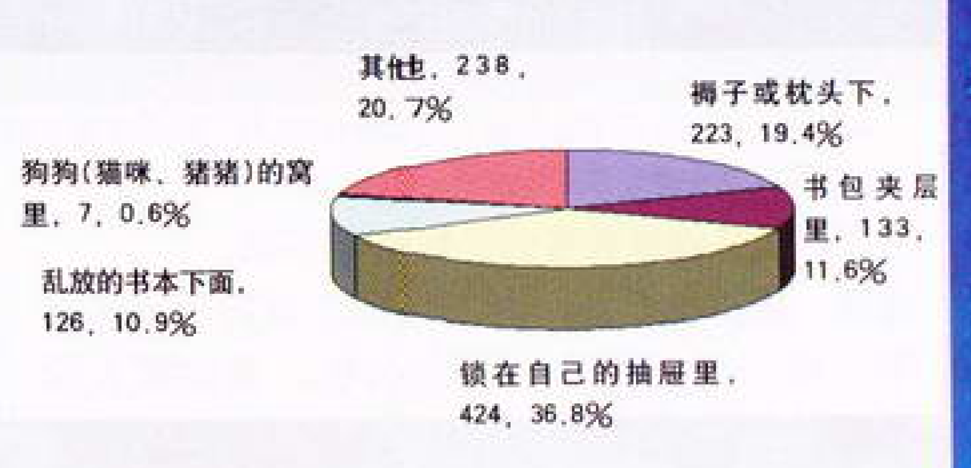
小超：嗯，其实这样的玩家不少呢，很多都是家长好奇买来玩，结果孩子喜欢上游戏了。

家庭关系篇

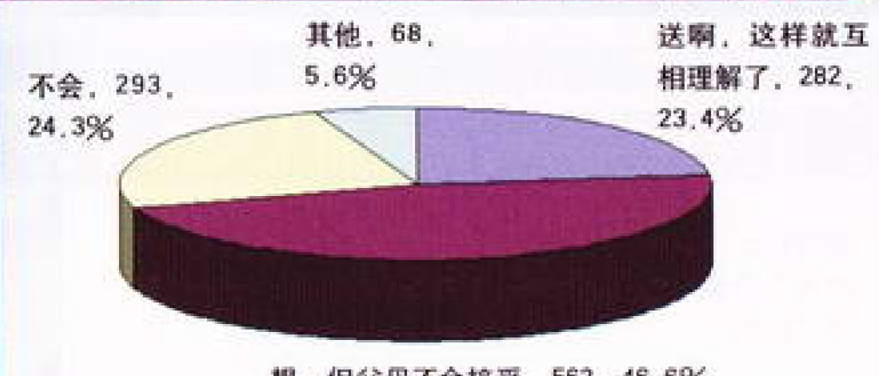
家人对你玩游戏的态度



父母禁止你玩游戏的话，你的掌机一般藏在哪



如果有条件，会不会送父母游戏机



有没有觉得自己玩游戏影响了和家人的关系



马修：我家的FC就是父亲买的，不过他也听说过打游戏能让人上瘾，所以从来就没有放任过我。结果还是逆反心理作用吧，我就很叛逆地沉迷啦。沉迷的结果不仅耽误了学习，还严重影响了当时和家人的关系。现在想，也挺对不住家人的。

小超：其实只要和父母、朋友多沟通就没问题。上学的时候，父母肯定是不鼓励玩游戏的。倒是朋友方面，其实周围很多朋友都在玩游戏，通过游戏确实能增进感情。

小雪：中国五千年的悠久历史不是那么容易颠覆的。（笑）我们总认为好像是父母不愿意与我们一起玩游戏，事实上这是传统观念的关系吧。在中国，一个父母陪着孩子玩游戏八成会被人说成老不正经哦。

海燕：不支持也不反对的父母居多哦，我也觉得玩游戏多少影响了些家人关系。

纸船：我家还好，我爸不知道我玩游戏，我妈是只要成绩好就万事好商量。

小南：我的父母从始至终都是反对的，当然了，随着我年龄的增长，他们也管得越来越松。反正他们问我就是"借来的"，可是不知道是向谁借来的；有时还说是《掌机王SP》里中来的。

马修：我买GBA时也是这么说的。不过后来觉得这么骗妈妈很不厚道，就把实情告诉她了。

小雪：然后你也不用躲藏了？

马修：才不呢。还好我的桌子乱七八糟，察觉家人要进来，随便把GBA往乱书堆里一塞就好了。不过即使这样，还是被没收过好几回。

小雪：哈哈，我也从来都是从朋友家"借"来的，只是再也没有"归还"而已。

海燕：我是装学习。把衣柜门开着点，门一响便把机器扔进衣柜里面然后假装抻懒腰，不过最后还是被发现啦。

纸船：我不用躲藏着玩，感觉就是好啊，哈哈哈！



▲马修的桌面保留了当年地下活动时的风格，以至于现在经常有掌机埋没于书海中觅不着踪影的尴尬事发生。

马修： 这只能说现在的父母开明多啦。

海燕： 其实也未必，也许是初二课程不是很紧吧，换了初三高三，你这么玩，看你家人管不管。

小超： 是哦，说不定到时你的父母和老师可都会看得紧紧的。其实在学生时代，如果说游戏不影响学习那是不可能的，或多或少地都会有影响，但要注意的是有节制，明明知道还有作业没完成，但还一直玩游戏，那肯定是不应该的；到了工作的时候，玩游戏的时间明显少了，因为有很多事情要做，现在我偶尔会玩一下游戏，但时间不会太多。

海燕： 赞成，毕竟玩游戏很多时候都是在学习的情况下进行的。

小南： 小学和初中阶段应该是有影响的，不过随着年纪的增长，感觉玩游戏对学习的影响已经微乎其微了。

小超： 你已经大学了嘛。

纸船： 小南说的我不赞同。最起码我感觉游戏对我的影响好像不大。

马修： 哦？看来纸船找到了游戏和学习的平衡点了？了不起……

纸船： 不是，我成绩很差不是因为玩游戏，而是因为我上学不听课。

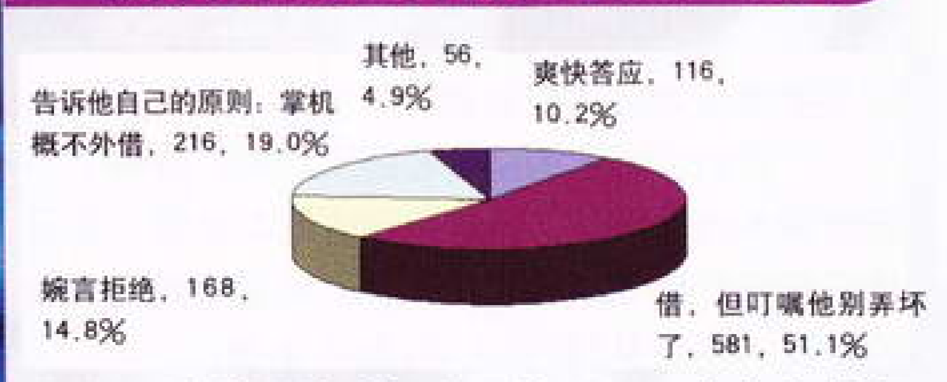
小雪： 不影响那是肯定不可能的，不过就算真的扔掉了游戏，感觉这个世界可以让人分心的东西仍然很多的样子。

马修： 是啊，比如外面在踢球，新转校来的漂亮女生。

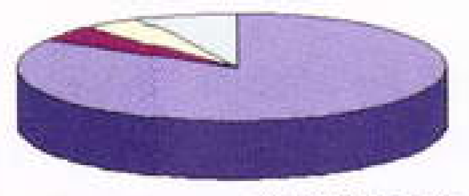
海燕： 预感马修要跑题……

人际关系篇

朋友向你借爱机玩两天，你会



有没有因为玩游戏和人发生冲突



马修： 继续说游戏与人际关系吧，我个人曾经把游戏当成一种结交朋友的手段，因为我不在学校辖区，所以很多外班的初中同学都不是小学时就认识的，大多是靠在一个游戏厅里打游戏才熟悉起来。至于借出掌机，对于不玩游戏的朋友我一般是婉拒的，因为他们会很习惯地用手去擦屏幕……不过实在不好拒绝，也就只好借了后叮嘱啦。

纸船： 游戏是可以拉近朋友的关系，还可以通过游戏在网络在聚会上结识更多的朋友。

小南： 和朋友一起玩游戏的话，可以增进彼此的感情。

小超： 我这周围很多朋友都在玩游戏，通过游戏确实是能提升感情。

小雪： 游戏的确可以成为交际的一种渠道，但光靠游戏建立起来的友情还是需要我们更多地用心维护才行，游戏所能提升的友情是非常有限的。事实上，我通过游戏结识的很多朋友现在都不玩游戏了。我们虽然没有了游戏这一共同语言，但我们仍然是好朋友。

马修： 是这样，事实上，通过游戏交的朋友，要同样有其他共同语言才能更长久，毕竟随着年龄增长，有很多人热情都会降低。其实我更多的朋友是不玩游戏的，因为共同语言是多方面的，大家不聊游戏，还可以聊电视剧，还可以聊人生、聊理想、聊女生……

纸船：虽然通过游戏认识了很多原本不认识的朋友，但好像也和不少人因为玩游戏和原本不认识的人结下怨呢。

马修：你说的该不会是各论坛的"战区"吧。其实没什么啦，倒是在游戏厅那种地方，经常会和一些小地痞流氓发生冲突。

小超：呵呵，印象中我倒是没有过因为打游戏和人冲突过。不过过去的街机厅确实很乱，印象中，常去街机厅的男生面对冲突的几率比较大。

马修：通过调查也可以看出，校园暴力对玩家依然是种威胁，所以马修敬告那些所在学校比较混乱的玩家两个字：低调。



▲在校园暴力泛滥的学校，各位玩家请时刻保持低调。

纸船：我因为游戏和一个很不像话的人有过冲突。以前我刚买个蓝色GBA SP拿到那人家里玩，那人也有个用了几个月的蓝色SP，他就把我的SP"偷龙转凤"了，回到家后才发现。然后去那人家拿我的SP，吵了一晚上终于拿回来了。

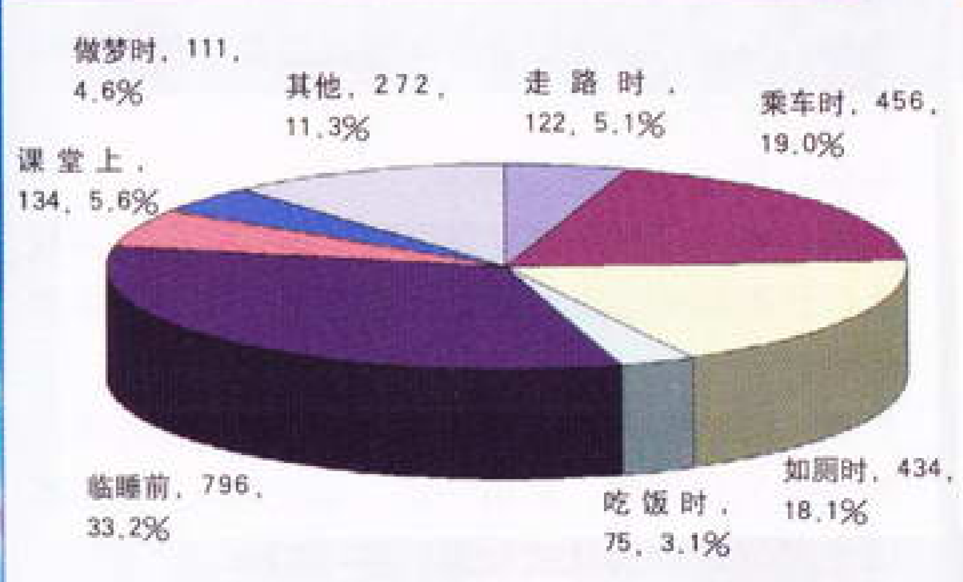
小南：唉，估计原来还是朋友吧，以后朋友都很难做了。

海燕：这种朋友有了不如没有，就算不换你的GBA SP，也会在其他方面占朋友的小便宜。

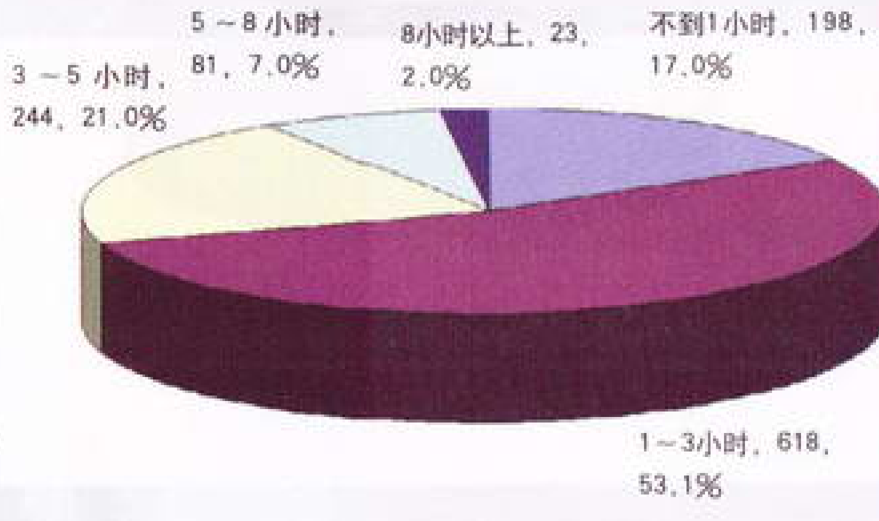
小南：我感觉最麻烦的就是把机器借出去，很没办法的，像屏幕弄花，电池盖失踪，游戏卡带数目剧减，我当然会怒不可遏地和对方"谈谈"——不过现在已经不会因为这些事情和人发生冲突了，还是和年纪有关吧，小时候对机器很珍惜，长大了则更加看重友情。

掌机玩家游戏时间调查

你一般什么时候玩掌机



你平均每天玩掌机的时间



海燕：临睡前玩游戏占票数居榜首呢。

小南：是啊，乘车时、如厕时两种场合也充分体现了掌机见缝插针的便携特征。课堂上并不是很多，出乎意料啊。

马修：这也和前面的课堂上是否玩游戏的调查结果相吻合啊。

小超：对了，我们这些人里，马修应该是平均每天玩游戏时间最多的了吧。

马修：别提啦，原来没来当编辑之前，因为工作清闲，每天几乎可以玩八个小时，现在惨了，一个月平均下来每天两个小时都难以保证了。当然还要有我能让我甘愿当宅男、连续十余小时奋战下来也不觉得累的游戏。

海燕：不错了，现在在读大学，我都基本没什么时间玩。

纸船：啊？前面不是还说大学是天堂嘛。

马修：其实这就涉及到你的大学生活怎么过了，有人钻研学问，有人补偿以前的玩乐时间，有人要恋爱甚至尝禁果……

小雪：喂，这里有小孩子呢。

小超：呵呵，其实小孩子读些课外书都明白怎么回事的。我工作了，一般也就下班回家前玩会掌机，每天的游戏时间连1个小时都不到。

小南：我一般没有固定时间，抓起来就玩了，谁让它是掌机呢。不过游戏地点倒是挺固定，几乎从来都是床上。现在的游戏时间真的很少很少，一方面是学习的压力，一方面也和娱乐方式的多样化有关，进入大学了，应该有更多的时间享受游戏带来的乐趣。

马修：看，这就是我说的第二种……小雪也是在读大学，小雪的游戏时间多少？

小雪：我的掌机比较特殊，除非有特殊情况（如

写游戏攻略），否则我是不会带出门的。当有非常期待的新作时，估计是一有机会就会玩吧。通常睡前会打上一到半小时《俄罗斯方块》或是《太鼓之达人》这种轻松类的小游戏。

纸船：我是没有特定的时间的，就是方便，逛街玩、学习中玩、梦里继续玩……

马修：连做梦时都玩……很累啊。

小超：哦？马修难道也在梦中玩过？

马修：是啊，不久前的截稿后，躺在床上打《口袋妖怪探险队》，玩累了就把NDS合上闭眼休息，结果睡过去了，睡觉时梦到还是躺在床上在玩……那感觉，很难受，也非常累。

小超：呵呵，估计打游戏打得最累的也应该是马修了吧？毕竟是游戏编辑。

马修：我还好，现在主要负责文字栏目，那些负责攻略的同事都更加辛苦的。

小超：有动力就好。

马修：其实小超，从你的每天的游戏时间来看，你的女朋友应该不打游戏、甚至比较反感你打游戏吧。

小超：可能她是教英语专业的思想比较开通吧，对我玩游戏没有什么特别的看法。可惜的是她一点不懂游戏。

马修：很不错嘛，小超，你那如果有想来深圳发展的、身高1.65以上、年轻漂亮、身材性感、不反对男朋友玩游戏的单身英语教师，可以让她来投靠我……

小超：你开的条件还真高……

下一代的游戏问题



马修：是否让后代走自己同样的路，往往折射出自己对自己走过的路的一种评定：否定，肯定，还是反思并力求完善。我们都差不多有十余年的游戏经历了，大家说说将来你对自己的孩子玩游戏持什么态度吧。

小超：我要让自己的孩子玩最新的掌机，跟随潮流嘛。呵呵，马修你呢。

马修：我，应该会有限制的，最起码不要让儿子把自己玩"宅"了，当成普通娱乐就好——其实最主要的，还是看他喜不喜欢玩，就像我爷爷好打纸牌，我父亲好打麻将，我却不好这些一样。

小南：哈哈，三代的主要娱乐都带"打"字，我就肯定是全力以赴地支持儿子玩啦，和儿子一起打游戏踢足球肯定是很美好的事情。

纸船：如果是女儿呢？

小南：那个，还没想到如果……

马修：重男轻女，年龄不大，观念还挺陈旧的。纸船不妨也YY一下？

纸船：太遥远了，不敢想，现在就是学好习，玩好游戏。

海燕：马修，你让13岁少年想以后有了孩子的事确实远了点……

马修：那说说你吧，海燕。

海燕：对于后代一定要重视教育啦；对于玩游戏么，还是到大学以后再玩比较好吧，知识很重要的哦。

小雪：海燕妹妹还真是重视后代的知识教育呢。我将来的孩子呀，只有一点，禁止玩H，就算要玩也起码做到别让我看见！（= =）



最有感情的掌机

在你的游戏生涯中，最有感情的一台掌机

NDSL，163，13.4%
其他，43，3，5%
GB，139，11.4%
GBC，97，8.0%
PSP，243，20.0%
GBA，215，17.7%
NDS，101，8，3%
GBA SP，214，17.6%

马修：大家最有感情的是PSP哦，看来豪华机能果然吸引人呢。

海燕：不过NDS和NDSL加起来也和PSP不相上下呢。

小雪：GBA和SP的也蛮多的。

小超：对GB有感情的，应该不少都是老掌机玩家了，这个统计结果和前面参与调查玩家的年龄比例也有一定的吻合。

马修：是啊。时间不早了，正好赶上这个统计数据放出来，大家也都说说自己最有感情的主机作为谢幕情吧。女士优先，两位MM先请。

海燕：当然是GB了，那是我用掉所有的零花钱加上压岁钱才买下来的，当时一时好玩，就有着买机的欲望。不知什么原因来的，小学毕业了就一直没有再玩，到现在都不知道GB怎么就没了。(＝ ＝!)

小雪：我最有感情的是GBA，2001年的3月28日，也就是GBA发售的第一周我就买下了。那是花了我几年来自己全部积蓄的一次大胆行动，也是我第一次购买一件属于自己的四位数商品。我将购买GBA看成了自己经济独立的标志，自那天起，我便有了理财和储蓄的习惯。只有平时不乱花钱，当真的见到自己最想要的东西时，才能有钱买下来。那时的1080元和现在用一两千元买东西的感觉完全不同了。因为，当初的1080元是我全部的财产。

纸船：该从年龄小的开始了吧……最有感情的主机大概就是NDS了，代表了掌机的新发展，可以触摸，可以吹气，呵呵。

小南：唉，孔融让梨的优良传统在这个商品社会已经没有了……我对每一台机器都充满了感情，没有轻重之分。但是非要说一台的话，我还是最喜欢GBM了，那么小巧可爱，真是太方便了。

马修：五十步笑百步，真记得孔融让梨的故事你就不该抢小超前面啦，说说你吧，小超

小超：嗯，我最有感情的掌机自然是GB。相当长的一段时间内，都觉得GB特别高科技，液晶屏上竟然能显示动态画面，这在以前是不敢想象的。好啦，孔融让梨的精神还是由我来发扬吧—把最后的总结性发言留给马修大哥。

马修：小超真会借花献佛……我最有感情的也是GB，那是我第一台自己买的游戏机，从前连买FC卡都买不起的。但后来手头紧，GB被我200元卖掉了，结果200元不到一周就花光了，可后悔却一直陪伴我到现在，以后不管什么主机都再没卖过。其实对于我们玩游戏的人来说，游戏机已经不仅仅是一台冰冷的机器，很多时候，它承载着你的记忆，包括我们玩过的游戏，我们玩游戏的快乐时光，那段快乐时光里所记载着的所有的亲情友情爱情。今天的对话就到这里，感谢各位朋友们的参与，祝各位嘉宾及所有观看本辑专题的朋友们游戏快乐，生活快乐，学业进步，事业进步，永保一颗年轻进取的心，做永远年轻快乐的游戏人。



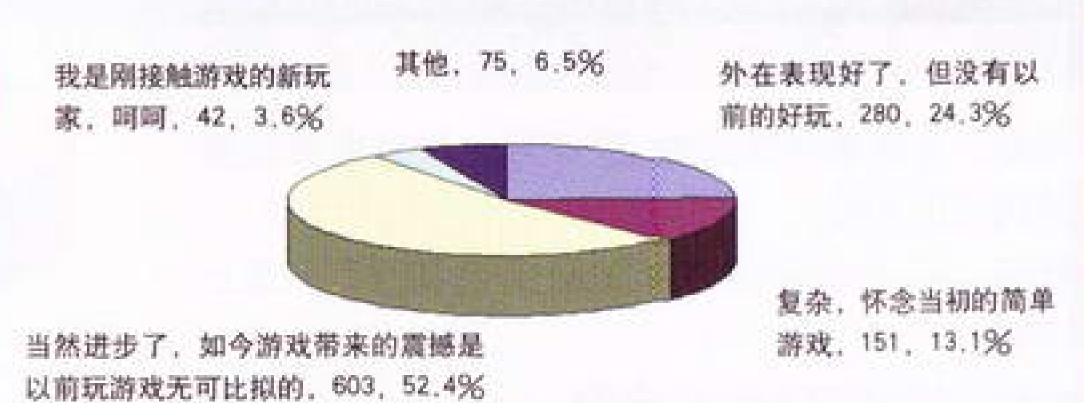
▲充满时尚气息的PSP获得"最有感情主机"最多票数！

附：未收录对话内容的调查结果的一句话点评

时间关系，嘉宾们没能就所有调查内容展开讨论，下面放出剩余调查项目的抽样统计结果，并由小编对此做简短点评。

你觉得如今游戏和从前的游戏比

宇轩： 这是一个争论了很久的话题了，投票结果告诉我们，至少在年轻的掌机玩家中，觉得如今游戏进步的是占绝大多数的。



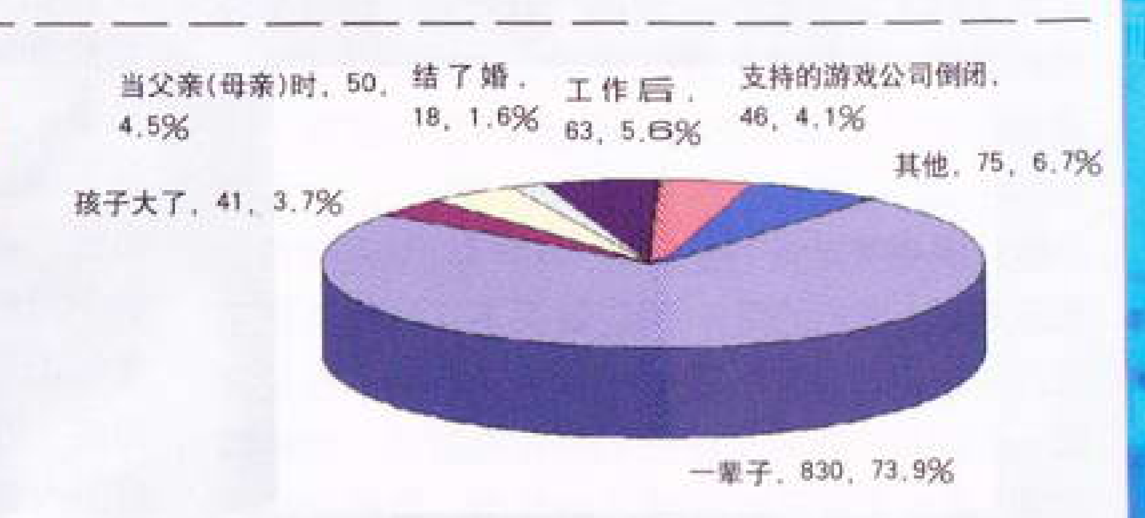
你支持的主机和厂商在对手面前显露颓势，你会——

马修： 74%的玩家对一直支持但显露颓势支持的厂商持表示相信并继续支持，正是这种热情，让任天堂走过了N64、Wii时代的低谷，终于在今天形成了掌机、家用机市场双制霸的局面。



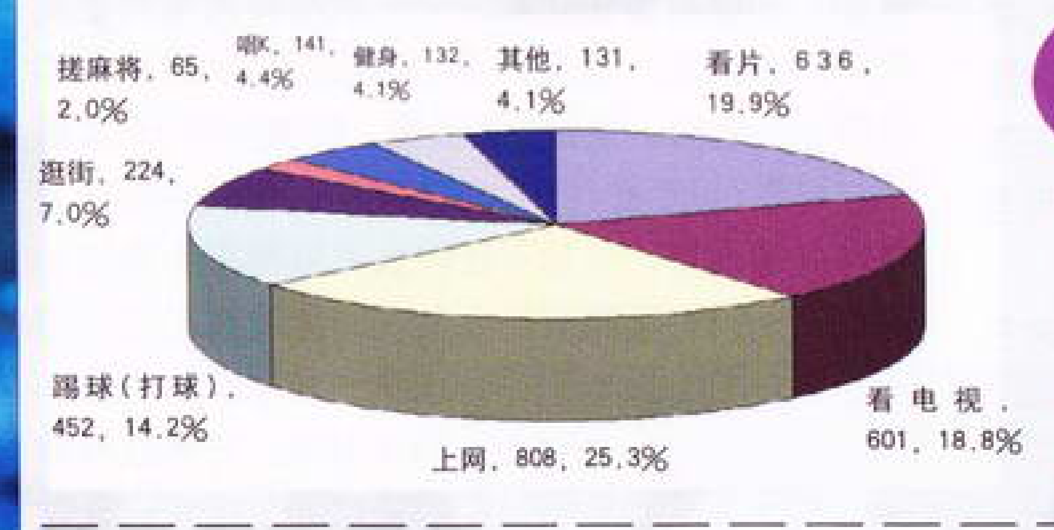
认为自己玩游戏能玩到什么时候？

雷伊： 不要以为那些说自己会玩"一辈子"游戏的玩家都是青少年。如果以平常的眼光来看游戏，玩一辈子游戏其实没什么值得大惊小怪的。



除了游戏外，你日常的娱乐活动还有

LIKY： 游戏一族果然都不大喜欢室外娱乐哦，除了游戏外，排列前三位的是上网、看片、看电视。玩家们，多运动啊，不然胖了起来再想像游戏中的俊男靓女那样美型可就遥遥无期啦。



你平均多长时间去一次电玩店

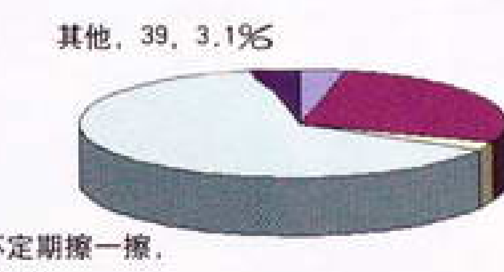
你去游戏店的目的是



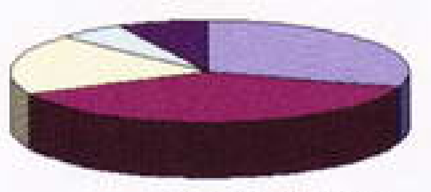
乌冬： 看来大多数玩家都是每月或每周去一次，看看有没有新游戏动态等等，虽说其中绝大多数是买东西，但去游戏店那玩家聚集的地方去结识其他玩家的，也是大有人在。

对于掌机留下指纹的问题

米格： 除了特别不讲究的人，一般人都要把自己洗得干干净净，看起来很清爽；我们的机器也是一样，所以大家都会定期或不定期地擦一擦；至于套上保护套一类的外衣，虽然遮挡了机器原有外壳的华光溢彩，但也避免了“指纹收集器”的尴尬。



你如何表达对自己非常喜欢的游戏系列的“爱”

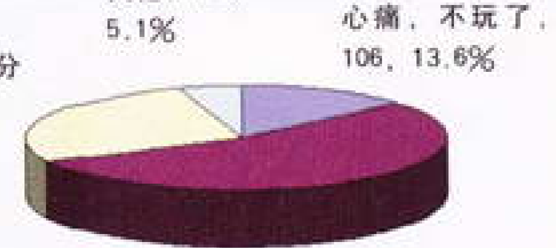


紫枫： 最能表达对于喜欢游戏的“爱”的方式，无疑就是购买正版了；而购买该系列的专辑，可以让你知道该系列的更多的种种相关，有助于我们更深入透彻地去了解该游戏。参与论坛相关区的讨论或争论可以提升该系列在论坛范围内的人气。撰稿和发表网文需要一定的文笔要求，所以选择该种方式支持的玩家就很少了。

分支1：NDS玩家

玩杀屏游戏时，你会

马修： 极左还是极右的问题，实际上更多的玩家选择的还是中间路线——小心翼翼地去玩。



毫不犹豫地喊出来，87，11.4%
其他，36，4.7%
不雅，还是忍忍回家玩吧，364，47.8%
偷偷地对着屏幕轻喊两声，182，23.9%
不出声，硬玩，92，12.1%

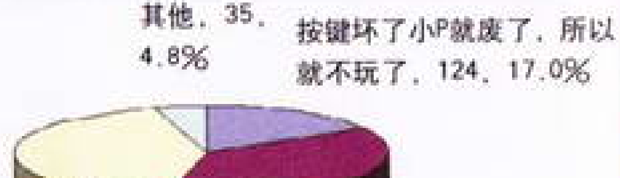
在公共场所玩需要语音的声控的游戏时，你会

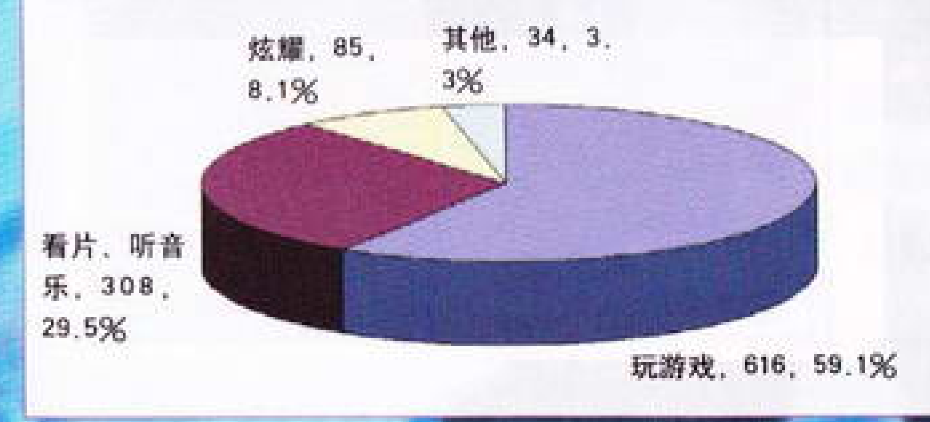
羽纹： 公共场合低头玩游戏很正常，但玩着玩着忽然大叫一声甚至数声，那可就引人“侧目”了，所以，大多数玩家的选择了回家再玩。

分支2：PSP玩家

玩考验按键结实程度的游戏时，你会

软饼干： 相比于NDS玩家的谨慎，PSP玩家的投票比结果明显就豪放多了——当然，这也和索尼一次又一次地改善PSP按键的努力有很大关系。





你的PSP最多的用途

胧月： 虽然PSP的功能很多，但我们的读者基本上都是游戏玩家，其他功能再多，享受PSP游戏也是我们游戏人的首选。



绘 licut



狩猎季节 第3话
队长！！



队长你还好吧？！



好像只是昏过去了！



喂！危险啊！后面！
……



咚



你这家伙到底是谁啊？！不来帮忙还来捣乱？！



有电龙啊！！

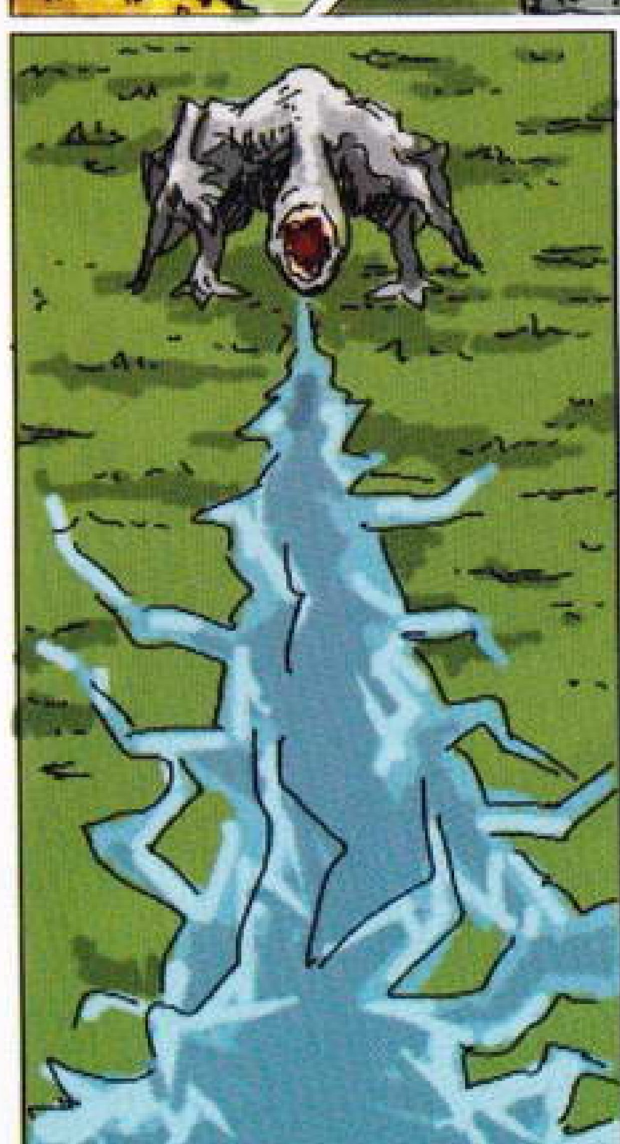

大家先保护好队长！！
又出现了电龙…狩猎季节提前来到了吗…


队长你一直把我当成亲生儿子一样照顾和教导，今天我一定会把你活着带回村里去！！


…
队长你就放心吧！！
欣慰啊…


嗷嗷~~


小心！！




……灵巧地闪开……


你娘！


呜哇哇哇哇！！
队长你怎么了？！


唔唔…
队长会杀了你的…


你们两个傻瓜！注意后面啊！！


完了！！传说中电龙的带电飞扑啊！！



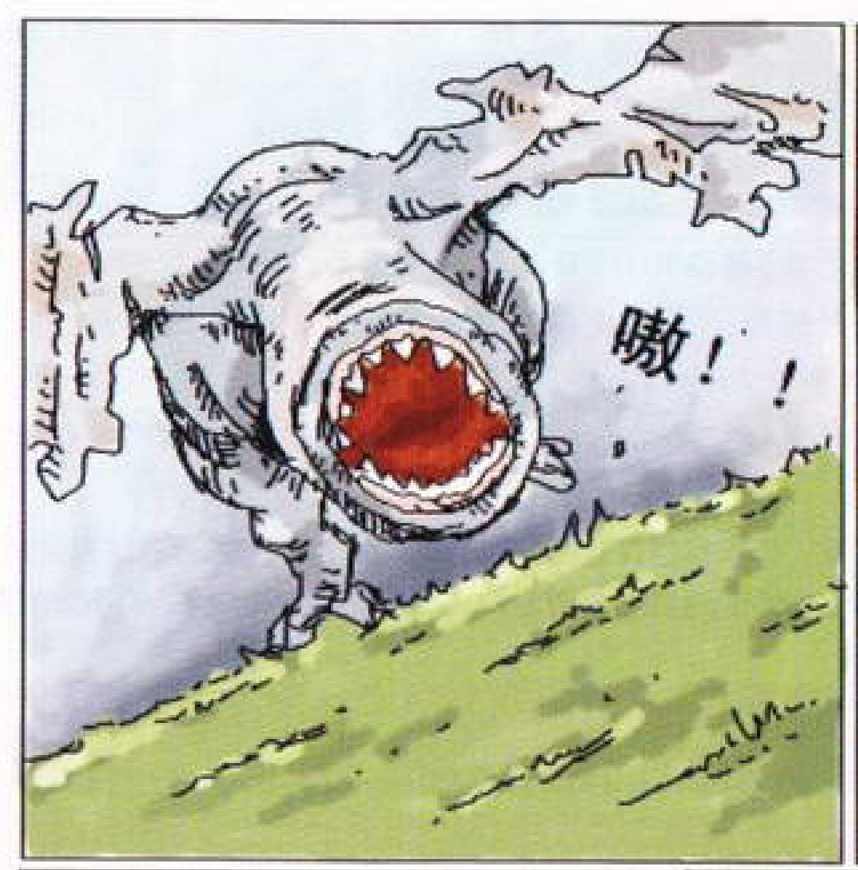

噼哩啪啦！！！


咻
咻




送信的！！你赶快找地方先躲起来！！


已经…
…晚了

















作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

集结了众多名家的原创S·RPG大作《ASH 远古封印之炎》将在10月4日与玩家们见面，NDS平台的S·RPG优秀作品并不丰富，而这款作品的出现时机可谓是恰到好处，喜欢战棋游戏的玩家可以趁着国庆假期在家好好享受一下这款作品。国庆假期PSP玩家也有值得期待的作品出现，《高达 战争编年史》在前作大受好评的基础上作出了进一步强化，丰富的内容和成熟的系统不会令《高达》FANS和动作游戏玩家们失望。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年10月1日			
塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda：Phantom Hourglass	Nintendo	A·RPG	29.99美元
2007年10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨 Spider-Man：Friend or Foe	Activision	ACT	19.99美元
2007年10月4日			
ASH 远古封印之炎 ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-	Nintendo	S·RPG	5800日元
你的私人课程 DS瑜伽 あなただけのプライベートレッスン DSではじめる ティップネスのヨガ	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 台湾 地球の歩き方 台湾	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 纽约 地球の歩き方 ニューヨーク	Square Enix	ETC	2800日元
地球漫步法 夏威夷 地球の歩き方 ハワイ	Square Enix	ETC	2800日元
2007年10月11日			
成人DS推理 伊津美事件档案 大人のDSミステリー いづみ事件ファイル	Interchannel	AVG	4800日元
食彩浪漫家常菜 著名料理人的独创菜谱 食彩浪漫 家庭でできる！著名人·有名料理人のオリジナルレシピ	MMV	ETC	3800日元
松田忠德温泉教授监修 全国温泉手账 松田忠德温泉教授监修 全国どこでも温泉手账	MMV	ETC	3800日元
DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱 DS西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·热海·绝海の孤島 杀意のワナ	Tecmo	AVG	3800日元
南梦宫博物馆DS ナムコミュージアムDS	NBGI	ETC	3800日元
旺文社 出题顺序 公民DS 旺文社 でる顺 公民DS	IE Institute	ETC	3800日元
旺文社 出题顺序 算数DS 旺文社 でる顺 算数DS	IE Institute	ETC	3800日元
2007年10月18日			
DS文学全集 DS文学全集	Ninteno	ETC	3800日元
赢家马主俱乐部 ウィナーズサークル	Genki	SLG	4800日元
时尚小狗DS おしゃれな仔犬DS	MTO	SLG	4800日元
赛马手册 马之介2 竞马手帐 うまのすけ2	Starfish	SLG	4800日元
佐伯式 梦美肌 佐伯チズ式 梦美肌 Dream Skincare	Konami	ETC	4500日元
算数解谜训练 学研 成人思考力 算数パズルで磨く 学研 大人の思考センス	学研	ETC	3800日元
索尼克冲刺 大冒险 ソニック ラッシュ アドベンチャー	SEGA	ACT	4800日元

2007年10月25日			
吃英语的不可思议生物 马什 英语を食べる不思议な生き物 Marsh	Dimple	SLG	4800日元
Apathy 鸣神学园都市传说探侦局 アパシー 鸣神学园都市传说探侦局	Arc Ststem Works	AVG	3800日元
插画逻辑DS+色彩逻辑 イラストロジックDS+からふるロジック	Hudson	PUZ	3200日元
填字游戏DS+世界一周填字 クロスワードDS+世界1周クロス	Hudson	PUZ	3200日元
ESSE认真家计簿DS ESSEしっかり家计簿DS	IE Institute	ETC	3800日元
高圆寺女子足球2 恋爱就是永不放弃 高圆寺女子サッカー2 恋はネバギバ高圆寺	Starfish	AVG	4800日元
Code Geass 反叛的鲁鲁修 コードギアス 反逆のルルーシュ	NBGI	RPG	4800日元
修身养性的成人DS涂鸦本2 こころを休める大人の涂り绘DS2	Ertain	ETC	3800日元
最终幻想战略版A2 封穴的魔导书 ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア	Square Enix	S · RPG	4800日元

PlayStation Portable

2007年10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨 Spider-Man: Friend or Foe	Activision	ACT	19.99美元
NBA Live 08 NBA Live 08	EA Sports	SPG	39.99美元
2007年10月4日			
高达 战争编年史 ガンダムバトルクロニクル	NBGI	ACT	4800日元
大众高尔夫球场Vol.3 みんなのゴルフ场Vol.3	SCEJ	SPG	5980日元
2007年10月9日			
世嘉拉力 进化 Sega Rally Revo	SEGA	RAC	39.99美元
最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	Square Enix	S · RPG	39.99美元
星球大战前线 变节者中队 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	Lucas Arts	ACT	39.99美元
2007年10月16日			
模拟乐园 惊奇世界 Thrillville: Off the Rails	LucasArts	SLG	39.99美元
2007年10月18日			
约束之地 利维艾拉 特别版 Riviera 约束の地リヴィエラ SPECIAL EDITION	NBGI	RPG	2800日元
2007年10月25日			
AIR AIR	ProtoType	AVG	4800日元
2007年10月31日			
极品飞车 街头狂飙 Need for Speed ProStreet	EA Games	RAC	39.99美元
2007年11月6日			
荣誉勋章 英雄2 Medal of Honor Heroes 2	EA Games	FPS	39.99美元
寂静岭 起源 Silent Hill: Origins	Konami	AVG	29.99美元
海豹突击队 战术打击 SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	FPS	39.99美元
辛普森一家 The Simpsons	EA Games	ACT	39.99美元
模拟人生2 生存游戏 The Sims 2: Castaway	EA Games	SLG	39.99美元





精彩内容导视

Vol.73

本辑看点

《危机之源 最终幻想VII》剧情CG鉴赏

今年最受关注和欢迎的PSP巨作《危机之源 最终幻想VII》发售已有半月之久了，相信不少玩家已将本作通关了。但是这款讲述了传奇英雄扎克斯短暂一生的故事，还是让很多人依然沉浸在淡淡的感动与深深的悲伤之中。下面就请大家随着本辑口袋光环为您收录的《危机之源 最终幻想VII》剧情CG影像，再一次回顾这份感伤之情吧。



游戏展望台



收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了即将于下月发售的《恶魔城X 历代记》的先行片头影像以及令所有传说FANS为之期待的NDS《传说》新作——《无瑕传说》的首版预告影像。

新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《拯救德尔托拉 七颗宝石》、《R-TYPE 战略版》、《潜龙谍影 掌上行动 加强版》等6款作品，让我们以最速的影像报道带您去感受这些新作的魅力！



火热试玩区





本次为您收录了konami公司在PSP平台上制作发行的第一人称视点射击游戏力作《机密武装 蔓延》的影像。游戏讲述了未来军方用来对抗外星人而设计的战斗模拟系统被各种强力病毒所侵占，于是军方便雇佣了强力黑客来进入虚拟世界消灭病毒的故事。

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



战国BASARA2 英雄外传

在《战国BASARA2 英雄外传》即将推出之际，游戏城寨为大家带来了国内首本《战国BASARA2》全资料集。书中收录了包括《英雄外传》新增角色在内的31位武将详细资料，以及CAPCOM官方的大量同人彩稿和来自游戏制作小组的幕后秘话。并有长达1小时的“BASARA祭2007～春之阵～”DVD影像，内容包括多位人气武将的声优与小林制作人的精彩对谈等豪华内容，配以中文字幕，是《战国BASARA》系列爱好者不可错过的宝典。



10月7日 全国上市

PS2专辑

Vol.5

240页大16开精装特辑＋PS2专辑 MV DVD

五度引爆即将展开，《PS2专辑》第5辑共收录有2006年8月1日～2007年9月1日期间值得关注游戏的权威年鉴，还将献上《如龙2》、《机战OGS》、《女神侧身像2》等十余部经典游戏的攻略研究，并有《战神2》与《宿命传说重制版》的剧情小说供您欣赏，而DVD中更是有31首经典PS2游戏金曲MV，全部中日(英)双语可开关字幕，让您尽情享受视觉及听觉的双重盛宴。





10月中旬 全国上市

游戏·人

第二十五辑

《游戏·人》五周年纪念号倾情奉献，TOP 50大型专题全面启动，50个浓缩业界变迁的元素，50部综合评价最高的神作，50位值得铭记的游戏英雄……还将收录栾东小说新作，SILENCE《年代记》，阿修罗《钢铁的密码》等十余篇美文，另有“五周年寄语”精选以及编辑音乐推介。《游戏·人》五周年特辑，游戏人珍藏的回忆……





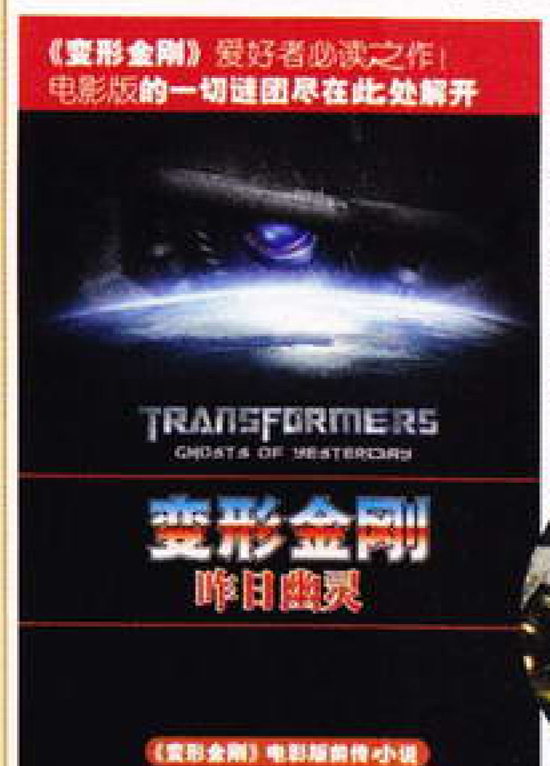
10月15日 全国上市

变形金刚 昨日幽灵

——《变形金刚》电影版前传小说

不为人知的秘密飞船，人类与变形金刚的首次接触，红蜘蛛的阴谋，汽车人与霸天虎间爆发的宇宙大战，美苏势力在北极冰原上的碰撞，在地球上首次苏醒的威震天……

2007年全球最精彩的电影作品，《变形金刚》真人电影版前传小说隆重推出，为您呈现一段无人知晓的历史。《变形金刚》爱好者必读之作！电影版的一切谜团尽在此处解开！





已上市，各地报刊亭销售中


现已上市
怪物猎人 携带版 2nd
豪华精装攻略本
怪物猎人
携带版
2nd
《怪物猎人携带版 2nd》豪华精装攻略本
MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
豪华精装攻略本
全中文
《怪物猎人 携带版 2nd》热血屠龙 DVD
轻松征服上位怪物
精彩技术全程展现
超炫视频让你大开眼界
敬请关注国内多位达人玩家的联袂演出
怪物猎人 携带版 2nd
热血屠龙
猎人的必需品
——资料资源篇
烤肉屏幕擦
怪物扑克牌
附送精美赠品
精装攻略本7册盒装，千页超大容量
收录游戏的官方权威资料
更为体贴的全中文攻略
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
掌机王荣誉出品

《怪物猎人》官方小说

第三部、第四部

10月中旬
全国上市

●怪物猎人官方小说 第三部
MONSTER HUNTER
モンスターハンター
队长的资格
著：ゆうきりん
译：清雨
MONSTER HUNTER 怪物猎人 音乐集 [3]



第三部
《队长的资格》

第四部
《狩猎的追忆》

《怪物猎人》官方小说再度震撼登场
紧接前两部故事
为您奉献怪物猎人们更为精彩的篇章

本次依然采用口袋本形式推出，便于掌机玩家携带观看
并将同样附赠《怪物猎人》的精选音乐迷你CD供您欣赏

ISBN 7-88527-159-6



本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元